电脑应用和娱乐的第一选择 总第133期

大众软件

2002
20

Popsoft



WWW.POPSOFT.COM 半月刊

赠 263个性邮箱 三个月免费使用

魔力2.5即将上市！敬请期待

招募！法兰义勇军

亚诺曼王国告急

魔力宝贝 法兰义勇军

零售价：￥6.50元

- ■专栏评述 盛大启示录
- ■实用软件 以软对硬——硬盘问题软件解决方案组文
- ■网络时代 无线局域网初涉
- ■专题企划 大航海时代
- ■攻城略地 博德之门II——安姆的阴影

八款新游戏前瞻介绍

模拟城市4／神界／无尽的任务／梦幻水族馆2——梦幻海洋岛／三国志Battlefield／大话西游2.0资料片／超级越野赛／天使帝国III

ISSN 1007-0060



金山毒霸 2003

互联网时代的电脑医生

人人都买得起的 高品质反病毒软件

闪电杀毒　4分钟查杀40G硬盘
网页防毒　保障网页浏览安全
漏洞修复　杜绝系统安全隐患



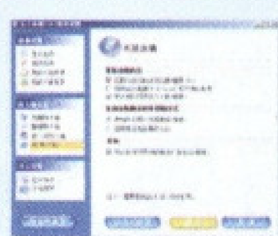
原价~~199元~~ 50元 金山毒霸2003 标准版

原价~~129元~~ 50元 金山网镖2003 标准版

原价~~239元~~ 90元 金山毒霸2003 安全组合装（内含金山毒霸2003,金山网镖2003）

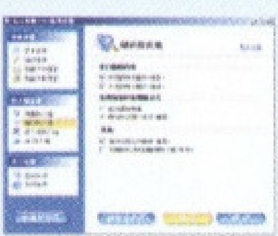
防毒更安全　改变传统杀毒软件重杀不重防的局面

网页防毒　全面保障上网安全



您的默认主页和IE标题栏曾被恶意网页修改过吗？网页防火墙能拦截此类恶意网页脚本、网页病毒和恶意ActiveX控件，同时还可以自动关闭弹出式网页广告窗口。

邮件防毒　双向拦截邮件病毒



您收到过求职信病毒(wantjob,klez)发给您的带毒邮件吗？双向邮件防火墙无需更改邮件账号设置，兼容所有电子邮件软件**。可彻底查杀邮件病毒、过滤垃圾邮件。

聊天防毒

您是否想过，您的MSN与QQ好友传过来的文件有可能带有病毒？金山毒霸继QQ安全助手和ICQ安全助手之后，又率先推出MSN安全助手。可自动防范将死者(Goner)等病毒，为您保证安全的网上聊天环境。

下载防毒

为保证您下载软件时不被病毒侵扰，下载安全助手嵌入到下载工具NetAnts、FlashGet中，在您下载软件的同时过滤可能藏有的病毒。

办公防毒

金山毒霸通过嵌入Microsoft Office的安全助手保证您的办公安全，在您打开Word、Excel、PowerPoint文件时过滤文件中可能藏有的宏病毒。

系统漏洞修复

每台电脑都存在系统漏洞，著名的求职信(Wantjob,Klez)和尼姆达(Nimda)就是利用系统漏洞进行入侵。漏洞扫描修补功能可自动扫描系统漏洞，并为您提供系统漏洞补丁，杜绝安全隐患。

杀毒更有效　改变传统杀毒方式效率低下的局面

闪电杀毒　4分钟查杀40G硬盘



传统查毒方式查杀硬盘需要60分钟以上，使用“闪电杀毒”*只需要4分钟！而90%以上的用户感染的病毒都是流行病毒，可根据流行病毒随时更新的“闪电杀毒”为您节省了大量时间。

双引擎交叉杀毒

金山毒霸内置国内国际两套先进的杀毒引擎，对病毒进行双重过滤分析，第一时间拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底，用户更放心。

查杀未知病毒

启发式扫描方式用人工智能算法基于行为判定未知病毒，对于脚本病毒、宏病毒的查杀尤其准确。

查杀内存病毒

通过内存监控技术查杀病毒，即使是正在运行的病毒都可以做到彻底清除。用户无需重启到DOS，即可以在Windows环境下实现对内存病毒查杀。

多种压缩格式查毒

支持ZIP、CAB、RAR、ARJ等多种流行压缩格式，可以进行无限层次压缩包和自解压文件中的病毒检测。同时,金山毒霸提供了WinZip安全助手，可在压缩和解压的过程中自动查杀病毒。

病毒隔离

对于CIH或其他病毒造成的电脑硬盘损坏，数据丢失，金山毒霸能够完善的修复硬盘扩展分区和主分区。

硬盘修复及其它功能

硬盘修复
对于CIH或其他病毒造成的电脑硬盘损坏，数据丢失，金山毒霸能够完善的修复硬盘扩展分区和主分区。

定时查毒
设置查毒任务，可以设定七种查毒方式进行查毒。

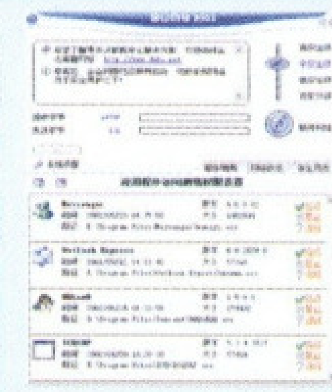
金山毒霸网页版
金山毒霸查杀功能在浏览器上的完全实现，即使不使用毒霸主程序也可以方便的对您的计算机进行查杀病毒。

金山毒霸大管家
将病毒防火墙、邮件防火墙等众多功能组件集成为一个系统栏图标，集中控制，方便用户的统一管理。

安全日志
对病毒活动情况实时记录，让您了解计算机中的安全历史记录。

超级附赠
补丁大全、系统优化工具集、Windows 2000 Service Pack 3、IE6.0漏洞补丁集、内存优化工具、超级魔法兔子。

金山网镖2003　互联网时代的网络保镖



功能完备的个人网络防火墙

系统漏洞修复
扫描计算机系统的安全漏洞，提示用户下载相应补丁，杜绝安全隐患。

智能防黑技术
融杀毒技术与网络防火墙技术于一体，直接查杀流行木马与黑客程序。

网络状态监控
动态监视计算机的Internet活动状态，随时可以加以控制。

IP规则编辑
高级用户可以完全细致地定制不同的IP包过滤规则。

高效率服务

七天二十四小时不间断的全球病毒监测网，第一时间为您提供最新病毒解决方案。
全国最大的信息安全资讯网站：www.duba.net。
遍布全国的二十四台升级服务器和众多合作下载站点为您提供在线升级、下载升级；全国各地两百多家软件经销店提供店面升级。
金山公司还为您提供以下服务：病毒紧急救援；硬盘数据修复；热线电话支持；Email技术支持；网站论坛支持；新病毒预紧。

国内率先截获重大病毒列表

病毒	截获时间	病毒	截获时间
齿轮先生(SirCam)	2001年07月20日14:23	中国黑客(Runouce)	2002年06月06日17:37
红色代码2(CodeRed2)	2001年08月01日13:25	JPG图片病毒(Perrun)	2002年06月20日17:02
尼姆达(Nimda)	2001年09月18日21:17	密码病毒(Frethem)	2002年07月17日11:13
求职信(G\H\K)	2002年04月16日09:55	边锋游戏木马(Benfgame)	2002年08月19日09:15
新欢乐时光(Vbs.kj)	2002年05月15日16:21		

权威媒体对金山毒霸的评价

“要做互联网最好杀毒软件的金山毒霸，满足了互联网应用中强烈的杀毒需求，在这个网络盛行的时代体现了对前沿应用所应有的关注”——**《电脑爱好者》2002年13期**

“…金山毒霸为代表的国内反病毒软件体现出国内的反病毒技术水平已经达到相当高的水平，特别是在杀病毒与数据修复方面…”

“金山毒霸2003界面美观，操作方便，即使是电脑水平不高的用户也能很快掌握，…智能升级方式，无需人工进行干涉就可自动完成”——**《CHIP新电脑》2002年8期**



针对奔腾®4性能优化

金山毒霸2003标准版：199元　现价：50元
金山网镖2003标准版：129元　现价：50元
金山毒霸2003安全组合装：239元　现价：90元
(内含金山毒霸2003,金山网镖2003)
金山毒霸2003钻石会员版：299元
金山毒霸2003升级版：39元

适用于简体中文版：Windows XP home and professional；Windows 2000 professional；Windows ME/98SE/98
适用于英文版/繁体中文版：Windows XP home and professional；Windows 2000 professional

* 闪电杀毒速度会因机器配置高低不同和文件多少而略有变化
**特指所有用pop3和smtp的电子邮件收发软件



欢迎访问金山反病毒资讯网www.duba.net，提供大量新病毒解决方案和各种常见病毒专杀工具免费下载
金山数据恢复中心为个人和企业用户提供专业的硬盘数据恢复服务　联系电话:010-62524868-619　紧急电话:13691133891

全国免费咨询热线：800-810-5770
金山毒霸网络版即将上市，敬请关注！

地址:北京市9636-6A4信箱　软件俱乐部(100086)　网址:www.kingsoft.net　总机:010-62524868　传真:010-62638287　客户服务热线:010-86243222　技术支持联系方式:support@kingsoft.net　免费热线:800-810-5770
OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net　OEM热线:分机753　经销商订货热线:010-62638312　集团购买热线:分机186　数据恢复服务:分机619　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　热线:010-86243222　欢迎邮购　邮资5元

KINGSOFT 金山软件股份公司

教父之所以成为教父，就在于他能够把手下玩弄于股掌之间
而现在，是你把他玩弄于股掌之间的时候了

30年代美国社会的完全再现，
这是真实而阴暗的失落天堂。
超豪华的3D引擎，
宏大逼真的城市建模，
人物动作栩栩如生。

高度开放的“GTA3”式游戏系统，
可以自由的在街道上驰骋。
60多种经典汽车，
20多种武器，
30多个精细室内场景，
可探索区域超过12平方公里。

这就是大萧条时代波澜壮阔的美国社会，
欲望和梦想交织之地。

现已发售











69元3CD
内附权威剧情攻略
首发附赠：全彩特大城市地图

四海兄弟
失落的天堂



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震 余蕾 楼丽丽 答笛 杨立
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

平面设计 林静 李虎丹 尚丽俐
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089

刊号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年10月16日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

新闻速递



新品初评

专栏评述

在这篇专题里，经营网络游戏《传奇》取得成功的上海盛大网络公司成为了我们的一个个案，在对这个案例的分析中，我们将通过详实的资料，分析盛大成功的偶然和必然原因，对网络行业和游戏行业这两个不同的行业给予启示。

实用软件

对普通电脑用户来讲，若是在安装或使用硬盘的过程中碰上了难题，实在是件恼火而又无奈的事情。好在这些问题除机械损坏等方面的原因，我们还是可以尝试用软件来处理，但大部分用户几乎从未使用过这些软件，部分用户偶有接触却也比较陌生。为此我们设计了一个专题，手把手教你如何快速而安全地分区、怎样处理大容量硬盘不被识别的问题、面对硬盘出现坏道以及分区丢失的情况时应采取什么样的策略。

硬件评析

今年初的一天，小熊悄悄来到了新加坡，开始了3年的留学生活。等第一个月的奖学金发下来，我就开始策划自己的新加坡DIY之旅……
大多数东西价格和国内差不多，显示器便宜一些。但侃价是不可能的，或者说没什么意义，一台1000多新加坡元的整机（100新元大概相当于450～460元人民币），店家笑嘻嘻地说可以便宜3块钱（又昏倒了15分钟）。

网络时代

从去年下半年开始，无线上网作为电脑信息网络下一代的技术潮流和规范，受到了全球的普遍关注。今年8月13日，明基电通率先在北京发布了自己的一系列无线局域网产品，为了使广大读者能够进一步了解这一技术，编辑部特别约请了明基电通负责无线局域网产品开发的工程师为大家做出详细讲解，同时晶合实验室也在第一时间拿到了明基最新发布的各款无线局域网产品，图解安装和架设无线局域网的基本过程，希望对大家能够有所帮助。

应用心得

问题交流 88

读编往来

DELL™ 戴尔™ 　　买 戴尔™ 拨打 800-858-2696

体会过无敌的寂寞吗？
用它和对手比一次吧！

Dimension 8200

配备英特尔®奔腾®4处理器2.4GHz

80GB¹硬盘 / 256MB RDRAM 内存 / 64MB nVidia GeForce4 MX AGP显卡

梦想价 9,998

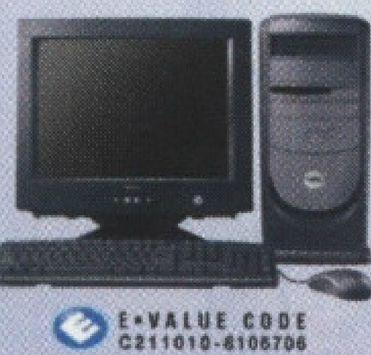


戴尔™PC机采用正版Microsoft® Windows® 操作系统
详情请浏览http://www.microsoft.com/piracy/howtotell
价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。

在科技的的世界遨游，在游戏的世界称雄，有戴尔Dimension 8200的超级配置作装备。它配置英特尔奔腾4处理器2.4GHz，256MB的惊人内存量和出色的图象处理等卓越的内置搭配，戴尔Dimension 8200就是你最聪明、最得力的搭档。

自2002年9月1日起直接向戴尔计算机(中国)有限公司购买电脑产品的消费者，在三包有效期内，可以凭发货票和三包凭证办理相关的修理、换货、退货手续。





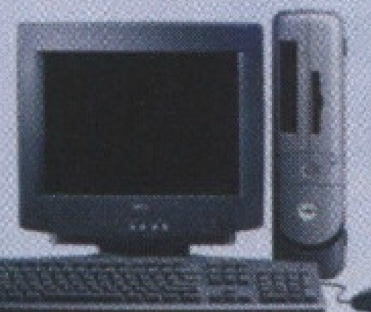
E•VALUE CODE C211010-8106706

RMB 9,998*

戴尔™ Dimension™ 8200速马版

站在科技前线

- **英特尔®奔腾®4 处理器2.4GHz**
- 17"彩色纯平显示器(16.0"v.i.s.)
- 80GB¹硬盘/256MB RDRAM 内存
- 64MB nVidia GeForce4 MX AGP显卡
- Soundblaster Live!Value 576 Voice 声卡
- Harmon Kardon®立体声音箱
- 56K调制解调器/16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 一年有限保修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002



E•VALUE CODE C211008z-8106706

RMB 7,998*

戴尔™Dimension™ 4500S速马版

和谐搭配　超值价格

- **英特尔®奔腾®4 处理器2.4GHz**
- 17"彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB¹硬盘/256MB DDR SDRAM 共享内存
- Intel® Extreme 3D显卡
- 集成AC97声卡/Harmon Kardon®立体声音箱
- 56k调制解调器/48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年有限保修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002



E•VALUE CODE C211008-8106706

RMB 7,598*

戴尔™Dimension™ 4500S速马版

和谐搭配　超值价格

- 英特尔®奔腾®4 处理器2.0GHz
- 17"彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB¹硬盘/128MB DDR SDRAM 共享内存
- Intel® Extreme 3D显卡
- 集成AC97声卡/Harmon Kardon®立体声音箱
- 56k调制解调器/48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年有限保修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002



E•VALUE CODE C811006-8106706

加400元可升级到17"彩色纯平显示器
加2400元可升级到15"LCD彩色液晶显示器

RMB 5,888*

戴尔™ 速马™系列 400D

超值方式体验英特尔®奔腾®4处理器

- 英特尔®奔腾®4 处理器1.8GHz
- 15"彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 40GB¹硬盘/128MB SDRAM 内存
- Intel® Extreme 显卡
- 主板集成声卡
- 外设音箱
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 一年送修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002



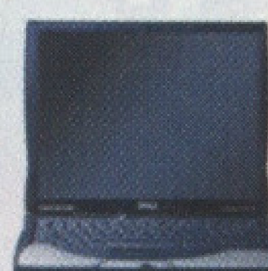
E•VALUE CODE C541016z-8106706

RMB 15,888*

戴尔™ Inspiron™ 8200速马版

你的移动多媒体中心

- 移动英特尔®奔腾®4 处理器1.8GHz-M
- 15"彩色Super XGA TFT显示屏
- 30GB¹硬盘/256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 32MB DDR NVidia® GeForce2 Go™ 3D AGP 4x 图形加速
- Sound Blaster 和Windows System 兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 内置56K调制解调器/内置立体声扬声器
- 8倍速最大DVD-ROM & Software Decoding
- 3.5英寸软盘驱动器
- 一年有限保修*(1年下1工作日上门服务)
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)



E•VALUE CODE C541014z-8106706

RMB 13,588*

戴尔™ Inspiron™ 4150速马版

轻而易举的强大

- 移动英特尔®奔腾®4 处理器1.7GHz-M
- 14.1"彩色 XGA TFT显示屏(1024x768分辨率)
- 20GB¹硬盘/128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 16MB SDRAM ATI Mobility™ Radeon™ 7500C 图形加速卡
- Sound Blaster 和 Windows System 兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 8倍速最大DVD-ROM & Software Decoding
- 内置56K调制解调器/3.5英寸软盘驱动器
- 一年有限保修*(1年下1工作日上门服务)
  预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)

* 北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加。　以上产品及优惠仅适用于个人用户



免费销售热线

800-858-2696

www.dell.com.cn

享受 DELL™戴尔™的力量

个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

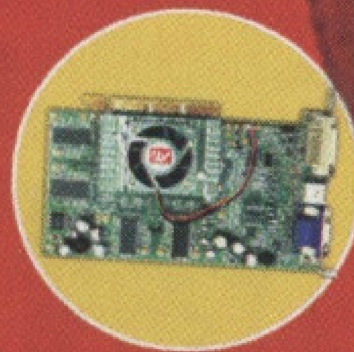
CONTENTS 目录

2002年第20期 总第133期

POP GAMER

大众游戏 周年庆典连环启动

庆典内容详见110页



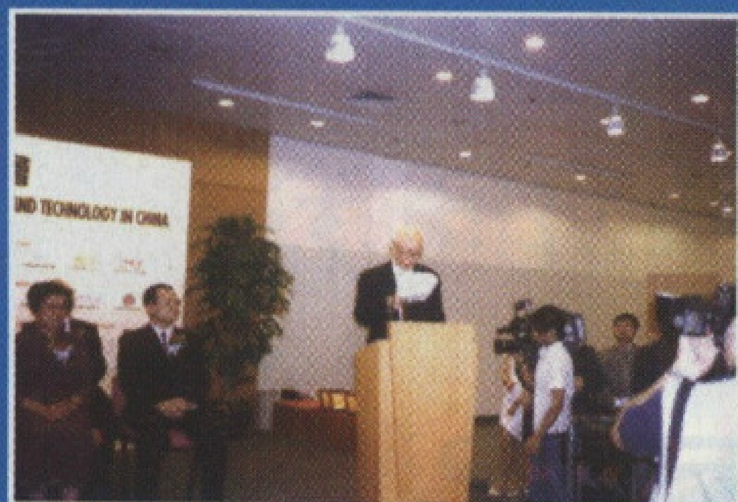




大众游戏

中国科技期刊展香港博览会


中国科技期刊展香港博览会。


全国政协副主席朱光亚致开幕词。


全国政协副主席朱光亚、全国政协委员胡启恒等领导为博览会剪彩。


《大众软件》展板。


全国政协副主席朱光亚正在向解说员询问特装展台情况。


全国侨联副主席庄世平和特装展台工作人员亲切交谈。

为庆祝中华人民共和国建国53周年暨香港回归祖国5周年，展示内地科技期刊发展的现状和水平，促进内地和香港科技界、出版界的交流合作，中国科学技术协会与京港学术交流中心、香港各界文化促进会于2002年9月10日～2002年9月12日在香港联合举办中国科技期刊展香港博览会，这次博览会是首次在香港举办的全面展示祖国内地科技期刊的大型活动。参展期刊400余种，内容覆盖自然科学、技术科学、交叉学科和科技普及等重要领域，展示了中国科技期刊出版事业的雄厚实力和发展前景。

作为国内发行量最大的IT类综合媒体，《大众软件》的封面被选登在这次博览会的会刊封面上，由大众软件杂志社参加并承担制作的“中国知名科普期刊”特装展台采用一系列高科技产品，展台的一面使用6台等离子电视，分成两组同时播放制作精美的多媒体光盘，另一面使用了12块展板，分别详细介绍了11种参展期刊的情况。传统的展板展示和生动活泼的多媒体展示相结合，动静完美结合，不但充分展示参展期刊的优势特色，还体现了中国内地科普期刊广泛运用高科技产品的实力，成为此次博览会的亮点，给参观者留下了深刻印象。

此次博览会得到了全国各界的广泛关注，开幕式当天（2002年9月10日），全国政协副主席、中国科协主席、中国工程院院长、中国科学院院士朱光亚，中国科学技术协会副主席、全国政协委员、中国互联网协会第一届理事会理事长胡启恒，全国政协常委、全国侨联副主席、香港南洋商业银行名誉董事长、香港普宁同乡联谊会创会会长庄世平等领导人到会为博览会剪彩并致词。

这次博览会的成功举办带来的不仅是一次向香港展示《大众软件》等内地期刊的机会，更向全世界展现了内地期刊崭新的办刊观念和他们进军全世界的雄心。

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河



半月聚焦

■IBM，不仅仅是硬件和服务

蓝色巨人IBM已成为全球第二大软件公司，并且是全球电子商务基础设施软件的最大供应商。在中国软件市场，从1999年到2001年，IBM已连续3年在市场份额上取得第一。IBM去年在研发方面的投入超过56亿美元，IBM在软件方面赢得的专利数量达到524项，远远超过微软、甲骨文等几个主要竞争对手的总和。

■9·11与“尼姆达”谁更厉害？

尽管9·11事件对全球产生了无可比拟的深远影响，但美国Sanctum发表的针对企业安全预算调查的结果表明：自去年9·11恐怖袭击事件以后，增加IT安全领域预算的企业达到了70%。促使他们增加预算的因素倒不是9·11事件本身，而是9月18日发现的“尼姆达”，以及美国政府制订的有关安全的法律。

■微软将通过MSN 8向用户强行收费

微软公司计划在近期发布MSN 8的第二个测试版。该软件增强了父母对孩子上网的控制、反垃圾邮件和其他功能。但在正式版的MSN 8中，微软公司计划对使用其他ISP提供互联网访问服务的用户强行征收附加费用。免费的午餐看来快要结束了。

■晶合数字卡商城落成

本刊报道，大众软件网（popsoft.com.cn）将在近日建立晶合数字卡商城，提供网上卡类数字商品销售服务，进行电子商务的新探索。服务采取网上、手机、电话发送帐号密码的形式，服务的时间和地点都非常自由，可以满足广大玩家任何时间的需要，是现在电子商务中一种崭新的形式。目前销售的产品还集中在IP电话卡、上网卡、网络游戏点卡等方面，随着服务的发展，商品内容还可能向其他方向扩展。

■威盛电子论坛10月登场

威盛电子于10月在北京及台北两地举办第三届威盛电子科技论坛活动（VIA Technology Forum，简称VTF）。该会议以“逐梦踏实——连接数字新世纪”为主题，探讨在有线与无线网络蓬勃发展的新世纪中，前瞻技术的发展与应用新趋势。Microsoft、AMD、Giga-Byte以及Advantech等著名厂商都出席了本次会议。

■第三届视讯技术研讨会召开

第三届视讯技术与应用研讨会日前在北京召开。中兴通讯、中太数据、深圳迪威、时代互动传媒、威泰（VTEL）、宝利通（POLYCOM）、VCON等国内主要视频通讯产品厂商参加了这次会议，而电信、网通、铁通等企业的专家列席会议并提出自己的建议和意见。在连续两届成功召开之后，视讯技术与应用研讨会已在业界产生了深远的影响，成为我国探讨视讯技术及应用的主要途径。

■趋势科技中标香港东亚银行

日前，香港最大的港资银行——东亚银行（BEA）最终选择了趋势科技防病毒墙系列产品来确保其网络安全，这也是趋势科技近期在市场上的重要行动。此次趋势科技提供的防毒墙群件版ScanMail for Exchange，是与Microsoft AVAPI（防毒应用编程接口）无缝集成的电子邮件扫描系统。能迅速完成扫描任务，有效阻止和防范通过电子邮件散播的病毒进入企业网络。

■英特尔计划开发新工艺芯片

9月17日，英特尔公司宣布将90纳米制造工艺引入通信产品的计划，其中包括采用高速硅锗晶体管和“混合信号”电路技术。通过采用90纳米工艺，将有力推动可提供手机、无线数据网络和新兴“个域网络（Personal-Area-Network）”服务的单芯片手持设备出现。同时，在美国加州圣何塞开幕的英特尔信息技术峰会上，英特尔还推出了未来面向笔记本电脑的BANIAS平台系统，进一步向公众展示英特尔计算和通信融合的新技术新产品。

■统一Linux将发布试用版

Linux行业的主要供应商Caldera国际公司、Conectiva公司、SuSE Linux公司及Turbolinux公司，近日宣布统一Linux第三季度末为大众提供公开试用版。系统将遵从LSB标准，并支持英文、日文、简繁体中文、韩文、葡萄牙文、西班牙文、德文等多种语言文字。

■江民展开剿“毒”大行动



近日国内知名反病毒企业江民科技宣布，向市场推出售价49元的KV3000杀毒王特惠版，这一产品的推出标志着江民公司“剿毒行动”全面拉开了序幕，消费者在各地软件专卖店、书城、网上商城等都可以购买到该产品。而这也是一段时期以来，杀毒软件市场价格战中第二个应战的企业。

■无线网络研讨会西安举行

日前，“奥维通——节点通无线网络研讨会”在西安喜来登酒店隆重召开，这是继北京、长春、济南、成都四城市之后全国巡展的第五站。来自西安市的30多家大中型高新技术企业及众多无线网络用户出席了此次研讨会。研讨会期间，以色列奥维通公司与北京节点通网络公司联手，对无线产品的性能和具体应用进行了详细的介绍，并与各出席厂商代表展开了深入的讨论。



图片新闻



金山掀起的“蓝色安全革命”在全国各地引起了不同的反响。这是在成都地区的市场热销情景。

信息速递

■北极星联手易事通开辟语音增值服务

苏州易事通科技有限公司日前推出基于VoIP技术的商业服务——易事通个人助理，该服务由VoIP增值业务解决方案供应商北极星软件提供技术支持。通过该套系统，用户可享受通信号码多号合一、传真转邮件、语音留言转发信箱及低价格长途通信等服务。

■腾讯推出WAP手机QQ

日前，腾讯推出了WAP QQ 2.0。新版本增加了好友分组、好友在线显示、查询添加好友等新功能，使用感受更接近互联网的QQ终端。用户需借助移动梦网的WAP技术平台将QQ功能接入，与互联网上的QQ用户之间通过WAP实现即时通信功能。GPRS手机用户也可享受到这项服务。

■体验世界上最快的PC

英特尔P4 2.8GHz处理器的发布是广大电脑爱好者注意的焦点。为了让更多用户亲自体验P4 2.8GHz处理器，英特尔（中国）有限公司与新浪网联手将于近期举办“体验世界上最快的PC”的主题活动。活动分线上线下两种形式，包括体验报告、线上游戏、电子竞技等不同内容。

■爱国者数码相机“十一”真情回馈

为迎国庆，爱国者特在9月16日至10月30日期间，将爱国者DC1350数码相机由原来的699元降至598元。DC1350是一款拥有130万像素采用CMOS镜头的数码相机，该款产品可实现一机三用，即数码相机、摄像头和便携式摄影机三种使用模式，满足用户不同的拍摄选择方案。

■威盛电子推出大奖活动

9月16日，威盛电子宣布正式推出“威盛P4PB400主板网上问答赢主板活动”。这是为了答谢市场消费者而特别举办的活动，截止时间为10月20日。10月22日将抽出10块P4PB400主板作为获奖者的奖品。

■NESO特丽珑再次冲击市场

暑期曾引发显示器市场动荡的NESO近日宣布，自9月9日起，将原价为1999元的FD786G显示器价格下调为1699元，原价为2299元的FD797P显示器下调为1799元。同时，NESO还在9月10日至10月10日举办教师节让利优惠活动，消费者凭本人的教师证、学生证或军官证就可以人民币999元的优惠价购买原价为1199的FD570A纯平显示器。此次调价有可能引发新一轮的价格竞争。

■熊猫联手COLL物流

COLL集团作为熊猫卫士网关级产品PPS全国总代理，在10月与熊猫软件共同推出“安全OA企业解决方案”软件促销大礼包。在促销期间，不仅可享受免费的培训和更优惠的价格，更有免费赠送的应用模板。



数字化IT

49%： TOM.COM日前宣布收购电脑报集团49%的股份，成功进军大陆IT传媒领域。

400 000： 这是今年4至6月全国收缴的假冒HP墨盒、硒鼓和其他耗材的数量。这仅仅是HP……

20%： VentureOne研究公司最近的研究结果表明，20%利用风险投资创业的公司已倒闭，损失达到数百亿美元。

金山毒霸病毒预告

10月26日： CIH病毒，通过文件传播，发作时将用杂乱数据覆盖硬盘前1024k字节，破坏主板Bios Flas芯片，使用户的机器无法启动。覆盖硬盘主引导区的Boot区，改写硬盘数据。危害程度高。

10月27日： “双字节”病毒（VBS.DWorld.A），通过电子邮件及mIRC进行传播，邮件主题为“Hello:)”。感染后会修改Windows（Winnt）、桌面以及病毒同目录下的.vbs及.vbe文件，而且自动批处理文件也会被它修改，并且会导致系统不稳定、鼠标及键盘被锁。危害程度中等。

10月28日： “麦克”病毒（W97M.Maike），当打开、关闭或保存Word 97/2000文档时，该病毒会通过Normal.dot模板来感染文档。修改已注册计算机用户、公司名以及产品ID号码，使得用户在想要显示注册用户及公司时，显示的是“Maike, you are the most beautiful girl in the world.”。通过文件传播。危害程度低。

10月15、20、30日： W32.Urick.A@mm，该蠕虫主要通过电子邮件传播。伪装成给用户介绍“Windows技巧”，感染后会向Outlook地址簿中的所有收件人发送大量病毒邮件，影响机器正常工作。危害程度低。

10月23、29日： “桑河”病毒（VBS.San@m），该蠕虫通过邮件传播，预览即会中毒。病毒在特定日期发作时，会删除C盘子目录下的文件及几个重要系统文件，导致系统出现不稳定的明显现象。危害程度中等。

10月31日： VBS.Ednav.B@mm，这是刚发现的邮件蠕虫。通过电子邮件及KaZaA共享网络传播。其病毒邮件主题为“Network Problem（网络问题）”，附件变化不定。一旦感染此病毒，它就会向Outlook地址簿中的所有联系人发送大量病毒邮件，并用病毒代码覆盖本地机器上所有目录及其子目录下的.vbs文件。发作时，它会删除C:\My Documents及其子目录下的所有文件，导致用户文件丢失。危害程度中等。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

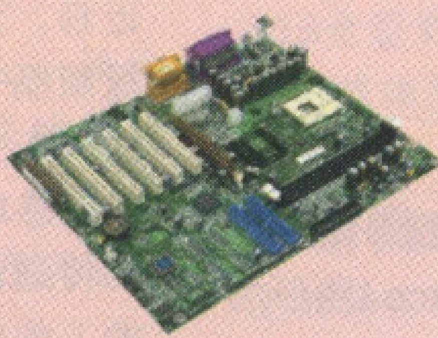
如发现可疑文件，请E-mail至：
virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail：sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：010-86243222
13691133891

公告板

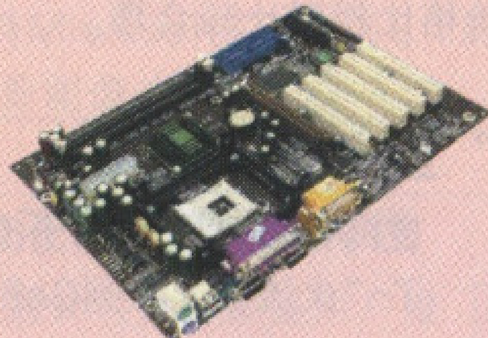
如何辩别正版磐英主板

据可靠消息，目前市场上出现了不同型号的假冒磐英（EPoX）主板。为此，本刊特地与磐英主板在中国大陆的代理商双敏电子（UNIKA）取得了联系。针对市场上主要出现的假冒产品的特征进行了甄别。

根据双敏电子的消息，磐英EP-4BDA主板早在2002年4月就已停止在市场上销售，取而代之的是升级版磐英EP-4BDAE主板。升级的产品最显著的特点是PCB板是褐色的，不是原来的绿色；它最新支持DDR架构内存，最高可支持2GB DDR SDRAM；可将AGP与PCI频率固定在66MHz/33MHz，不受外频影响，不存在以往超频分频的问题。其外型特征如图。



已停售的产品



市场在售的产品

EP-4BDA真假货的具体区别，读者可参考以下特征：

1.假货和真品在PCB上主板型号“EP－4BDA”字样中的字母“A”有所差异：正品的“A”字母的上面不是尖的，而假货的字母“A”的上面是尖的。

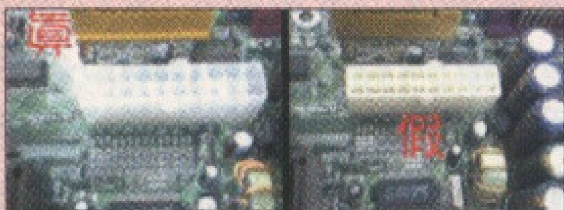
2.EP-4BDA假货的条形码有涂改和撕毁迹象。

3.电源接口用料不同：正品为白色透明，假货为乳白色不透明。

请消费者在购买以上两款产品时仔细辨别。







磐英EP-3PTA也是受到假冒举报较多的产品，虽然假货与正品很相似，但还是有很多破绽。读者购买时可参考以下特征：

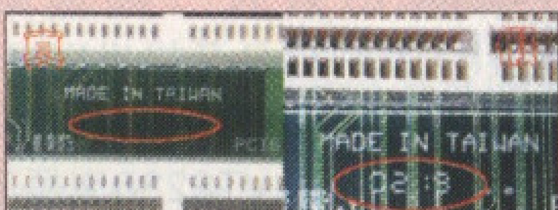
1.产品型号：字体不符

假货产品正面型号印刷字体大而细，与正品不符（正品大而粗，特别是“A”字两者差别很大）。

2.Date Code：位置错误

介于PCI第5和第6插槽之间有Date Code，与正品不符（正品Date Code不在此位置）。





3.光学辨识点：色彩不符

PCB对角处的光学辨识点为绿色，与正品不符（正品PCB板基为褐色）。





4.PCB标识：字体不符

PCB背面所刻PCB标识字体与正品不符（正品的两个TIMA间有空格，两者“A”字也有明显差别）。

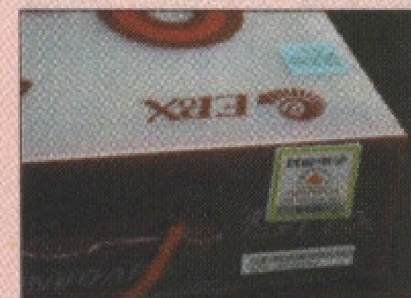
虽然其他型号的磐英产品鲜有假冒，但双敏电子针对假货也采取了如下措施：



1.一般假货的型号多为磐英产品中较陈旧的款型，如上面提到的EP-3PTA和EP-4BDA都是已上市较久的产品，在有新规格升级产品推出时，UNIKA一般会停售旧款产品。比如，EP-4BDA就被EP-4BDAE代替。只有EP-3PTA是采用i815EP-B芯片组，磐英也只推出了这一款产品，而且目前还在销售，大家在购买EP-3PTA时务必认准正品。



2.为了让消费者更为放心地选购磐英系列主板产品，双敏电子已对磐英系列主板全面启用新版激光标签，并且在中国质量检验协会的帮助下，全面启动800电码防伪系统。从2001年10月起，磐英系列主板每一款产品包装盒上，均贴有UNIKA产品激光防伪标签和800电码防伪标签。用户只要刮开800电码防伪标签表面银色涂层，拨打标签上注明的800免费查询电话（800-810-8315），输入标签上的防伪序号，即可辨明产品的真伪。



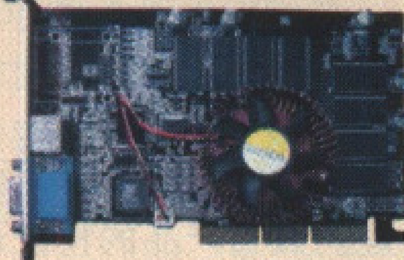
3.双敏所代理的磐英主板均在包装盒与主板PCB背面贴有制造商、代理商和产地信息，请广大用户认准双敏代理的磐英主板。

作为受消费者喜爱的品牌必定会受到不法假冒者的“关注”，因此打假是一个长期而艰巨的工作，欢迎发现假冒产品的消费者致电双敏电子中国服务中心（023-68609467），举报和投诉这些伪劣产品。也可与本刊编辑部联系，我们会迅速与厂家联系，取得甄别的方法。

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

■斯巴达克MX440显卡上市



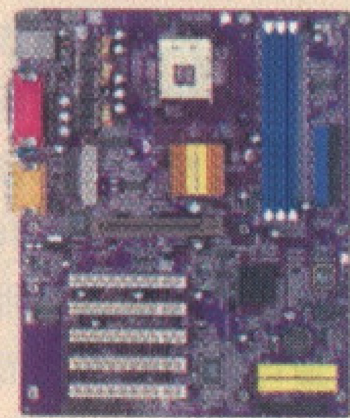
近日，斯巴达克推出了GeForce4 MX440显卡。该显卡采用技术成熟的TSOP三星5纳秒128MB DDR显存，非公版设计，棕黑色PCB，可在原来MX440 64MB DDR 599元的基础上加64元升级购买。性能价格比相对比较合理。

■双胜“火流星”显卡近日上市



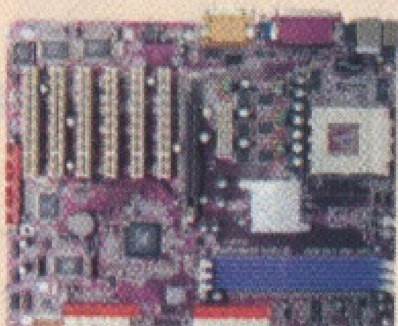
日前，深圳双胜电子有限公司推出了“火流星”系列GeForce4图形加速卡产品。其中的主打产品GF4 MX440显卡已上市，采用核心频率270MHz的GeForce4 MX440芯片，64MB显存。并特有nView多头显示技术，可同时独立驱动两台外接显示器。而另一产品战鹰4480DDR-T则配备128MB DDR显存，能力更胜一筹。

■精英P4VXAD 7.0主板



近期，精英将推出采用VIA P4X266A/E芯片组的新版P4VXAD 7.0主板。延续了性能稳定的优点，支持Intel P4系列CPU，前端总线达到533MHz。该主板提供P4X266A/E芯片组性能的优化组合，是P4处理器与DDR内存的优质组合平台。

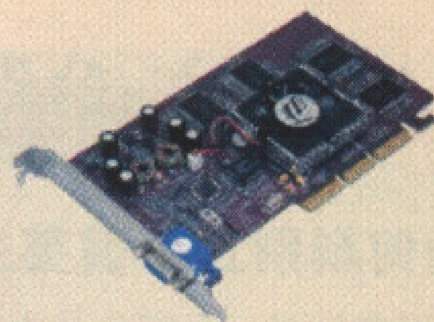
■捷波推出KT400主板



威盛KT系列近日又推出KT400芯片组，主要是由代号VT8368的北桥搭配内建USB 2.0的VT8235南桥芯片，支持AMD Athlon /Athlon XP / Duron/ Morgan全系列CPU；支持最高4GB的DDR400 SDRAM；还加入了许多最新功能，如板载Serial-ATA、智能读卡器接口及IEEE 1394接口等。另还加入了捷波最新研发的“分身精灵”多硬盘易用平台。

■GeForce2 Ti VX低价重返市场

双敏电子于近日重新推出了基于GeForce2 Ti VX的两款显卡，配备64MB 128bit DDR显存的速配7900 Ti VX和配备32MB 128bit DDR显存的速配7100 Ti VX，分别报出499元和399元的低价。从其定价策略可看出，竞争矛头明显指向目前低端市场的主流显卡GeForce2 MX400/200。



■爱国者数位板5548全新上市



近日，爱国者正式宣布推出一款数位板新品——5548U。该款数位板主要面向专业绘画及设计人士，具有1024级压感功能，1000LPI的解析度，高速的传送速率全面提升绘画及设计人员的工作效率。该产品采用USB接口，外型尺寸为237mm×233mm×23mm，有效工作区达到5.50英寸×4.00英寸。标配的无线笔依据人体工程学原理设计制成，可有效提高绘画及设计人员的工作效率。

■源兴“万宝容”COMBO上市

日前，源兴新品COMBO“万宝容”系列光驱进入市场。该产品把CD-ROM、DVD-ROM、CD-RW三合为一，成为全能型光驱。目前推出的两款产品：16×10×/40×/12×市场零售价RMB699元；40×16×/48×/16×市场零售价RMB799元。这种把三种光驱技术集成在一起的生产技术目前只有少数光电产品厂商具备，拥有很强的市场竞争力。

■微星MS-8348刻录机上市



微星科技近日发布了一款全新48×刻录机，这款MS-8348 48×刻录机采用美国OAK Tech的OTI-9797T控制芯片，SANYO的激光读取头，最高可支持48×CD-R刻录、16× CD-RW覆写和48×数据读取。同时采用最新的ExacLink防刻死技术，能避免刻录过程中Buffer Under Run错误的出现。它还配备了流行的刻录软件NERO 5.5.8.1。此外，微星还将GeForce4 MX460-T显卡的价格降到了799元，进一步争夺国庆显卡市场。

■速达服装管理软件面世



速达软件是著名的管理软件品牌Quickbooks家族的中国成员，近日在中国大陆推出了速达服装管理版软件。该软件基于服装企业管理流程，核心上完全支持服装鞋业对货品款式、颜色、尺码管理要



环球

美国：美国联邦调查局（FBI）最近进行了一次尝试，为了改变该机构网络安全存在严重漏洞的局面，准备招募有“黑客”经历的人充当计算机安全方面的特工人员。尽管由于条件严格，通过者寥寥，但目前这项招聘活动仍在继续。

法国：欧洲最大的电话设备制造商阿尔卡特公司宣布，由于销售额大幅下滑，该公司计划于明年年底之前裁员3.9万人，占所有员工数量的39%。电信泡沫的尴尬境地一览无疑。

日本：富士通公司宣布召回一款有质量问题的硬盘。据悉有可能发生故障的硬盘大约占富士通该款产品的2%～3%，目前已有数千片流入中国市场。但至发稿时中国地区的召回工作尚没有企业负责。

产品快报

言论

“在硬件、软件、服务领域，IBM都已是强有力的品牌，但核心不会变，仍是一家IT公司。”

——IBM大中华区董事长周伟焜对记者说

“如果消费者和企业都使用最新版本的Windows操作系统及相关产品，计算机网络的安全性就能够得到很大提高。”

——微软技术总监克莱格告诉记者

“实在是对不起，我们发现Windows OS和IE等所包含的Java运行环境中存在3种安全漏洞。最严重的危险程度为‘高’。”

——日本微软发言人向用户提出警告

“我们站在哪一边？当然是用户的一边。”

——面对近日杀毒市场上的纷争，众多渠道商巧妙地表态

求，进销存财务无缝连接，一体化管理以及数据中心信息分析与决策功能。对提高企业内部管理效率非常有意义。

■Adaptec推出外部存储产品

Adaptec公司日前发布了新型外部存储子系统——DuraStor 7320SS，它是从光纤通道到SCSI的子系统，采用LUN分区技术，为SAN领域提供了最高级别的安全和可管理功能。而DuraStor 6320SS产品则是从SCSI到SCSI的外部存储子系统。新产品存储容量最大可达到1.7TB。

■英特尔推出新型服务处理器

英特尔公司日前推出新型处理器：英特尔IXC1100控制平面处理器和低电压型（LV）英特尔“至强”应用服务处理器。两款新型处理器及其相关软件都适用于广泛的网络接入、边缘和核心应用，并可与其他英特尔处理器和组件一起构建高性能通信和无线基础设施设备。能提供更优异的高性能分布式处理能力。

■方正推出捆绑促销

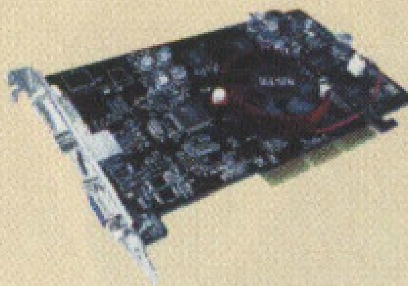
近日，国内著名打印机厂商方正科技信息产品有限公司推出方正文景A220的捆绑销售活动。凡于2002年12月31日前购买方正文景A220黑白激光打印机即随机赠送价值298元的方正打印机伴侣——方正DS1030型碎纸机。

■紫光C720强势出击市场



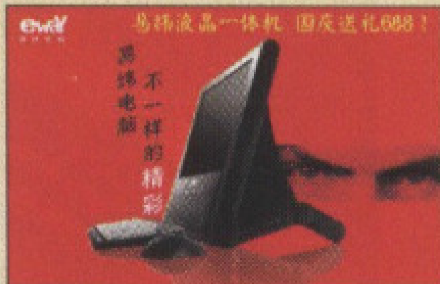
清华紫光最新推出了Uniscan C720“扫描先锋”。该产品采用超薄CCD技术与2400dpi高分辨率的组合，具备48bit彩色色位及16bit灰度模式，能达到2400dpi×4800dpi分辨率。此外，C720采用了流行的USB 2.0接口，提高了传输速率。随机配备的TH-OCR2000、Twain Driver等软件保证用户有良好的使用环境。

■ELSA影雷者518闪亮上市



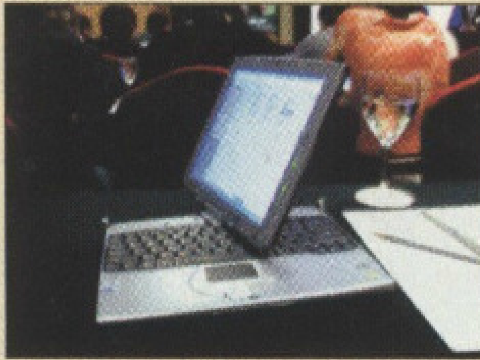
艾尔莎（ELSA）近期推出新产品影雷者518显卡，该产品采用NVIDIA最新的GeForce4 MX440-8X绘图显示芯片，配合高速显存，极大的加速了显卡的数据传输速度。同时，影雷者518全面支持Microsoft DirectX 8.1及OpenGL 1.3，适用于各种高端图形图像的处理。

■新概念液晶一体机问世



上海易纬电脑公司针对家庭用户推出辛巴液晶一体机。采用了P4赛扬1.7G CPU，40G硬盘，128MB DDR内存，24×笔记本型CD-ROM，机内主板提供2个DIMM内存扩展槽，并采用先进的散热系统。可以保证电脑长时间运行的稳定性。

■微软展示Windows XP Tablet PC



微软公司日前在北京举行了Windows XP的Tablet PC版预览会。Tablet PC提供便携式个人电脑所具备的所有性能和功能，同时具备更多的功能和更方便的移动性。亚洲语言版将在本月底投入批量生产，全球范围内上市时间为11月7日。

■键鼠套装：外设市场新亮点

针对目前市场出现的键鼠套装组合潮流，多彩科技推出专业设计的无线键盘/光电鼠标组合套装产品。其中无线鼠标为3D无线光电鼠，分辨率达到了520DPI，定位准确；而键盘则设计合理，可以有效降低长时间工作对手部的损害。

全国软件零售排行榜（2002年9月）

	应用类		娱乐类
1	KV3000杀毒王	1	传奇
2	瑞星2002	2	精灵
3	豪杰超级解霸3000	3	石器时代
4	诺顿网络安全特警2002	4	反恐精英
5	金山毒霸	5	英雄无敌Ⅳ
6	诺顿防毒	6	大富翁6
7	金山快译	7	魔兽争霸Ⅲ
8	虚拟光碟	8	FIFA 2002世界杯
9	新电脑工具箱3	9	大话西游2.0
10	新东方书信通	10	重返狼穴

综合类

1	编程开心辞典	6	走遍美国兼容版
2	新东方背单词2	7	网页制作四件套
3	Wawayaya4-7数学篇	8	程序员大本营
4	超级兔子魔法设置	9	2002无忧模拟题
5	装机不求人	10	2002注册会计师全国统一考试

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

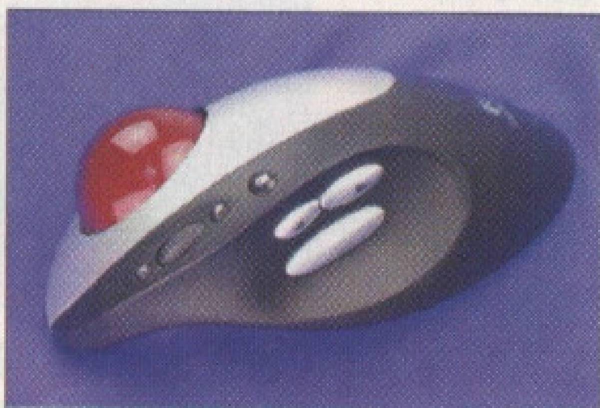


厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年9月
售价：790元
附件：说明书、启动光盘、USB→PS/2转接头、两节AA电池
推荐：图形及工程设计人员
咨询电话：021-64711188

炫目度：
口水度：
性价比：



罗技 无限水星 轨迹球



这款产品的包装延续了罗技一贯的设计风格，塑料内胆有较好的防震特性，包装内附送两节AA电池和一个USB→PS/2转接头。包装及说明书都是英文的，看来罗技还没来得及对这款新产品进行本地化。这是一款无线的产品，所以要安装两节AA电池，且需要连接USB接口的无线接收器。如果电脑没能发现新设备，按接收器上的“Connect”按钮即可。它标称的无线作用距离为2m，据说电池寿命可达6个月以上，只是没有足够时间来验证了。

无限水星不仅形状别致，且炭黑色与银灰色相间的设计也很符合前卫“标准”。轨迹球不像鼠标，操作时本身不需要移动，这就要求其要有很好的稳固性。我们前不久刚测试过微软的两款轨迹球产品，其中的Trackball Explorer，它和无限水星一样，同属于食指定位的轨迹球。相对前者来说，比较小巧的无限水星在这方面有所欠缺，由于轨迹球底部有4个软垫，使其周边离放置的平面都有一定距离，而它本身在设计上重心比较偏左，所以使用时如果用力按键，就会产生底部左右晃动的情况。Trackball Explorer的尾部面积较大，可起到手枕的作用，握起来很舒适，而无限水星在这方面就稍逊色一点。



轨迹球背面



无线接收器



驱动界面

比起Trackball Explorer，无限水星的滚球位置更适于中指定位，而且使用时中指的“左邻右舍”都可上来帮忙，所以很容易控制；但另一方面，由于滚球占据了人们习惯的左右键位置，想让用户既很快适应又方便使用，就使得它的键位设计有很大难度，更何况无限水星破天荒地设计了8个按键！

无限水星巧妙的键位设计正是我们非常欣赏的地方：其右键被设置为拇指键，左键则紧靠在滚球右侧，面积较大，无名指很容易按下。滚轮在滚球的左侧，很适合食指控制，不过滚轮的手感不是很理想，且滚轮按键的力度也有点过大。滚轮上下各有一个滚动键，可实现持续滚动，如果这两个键能再大一点，或按键力度再小一点将会更容易控制。

在“向下”滚动键的下方，还有一个画着小锁的按键。它是一个全新的设计，可锁定拖放对象，这在作图时非常有用：只需将鼠标箭头放在想拖动的对象上，按下这个键，然后不必按住任何键，就可随意将对象摆来摆去，直到满意为止，最后按任意键就可解锁。在作图的过程中，摆放和对齐某个对象是一件非常细致且耗费时间的工作，如果在不断调整的过程中还得按着左键，实在是一件很麻烦的事情；有了这个键，问题迎刃而解。以前也有软件可实现这个功能，但用起来没有它方便。

在拇指键也就是“左键”的上方还有两个键，它们主要作用是浏览器中完成“前进”和“返回”的操作，当然也可通过设置，使它们在ACDSee中完成“上一图”和“下一图”的操作，诸如此类。但有点遗憾的是，它目前还不能针对特定程序单独设置。

无限水星仍采用了罗技独创的“Marble”光学定位技术。安装罗技最新的通用驱动即可识别并设置该轨迹球，在驱动界面中，除了可对所有8个键进行自定义外，还可观察到电池寿命及连接状态。



编辑点评

和罗技水星相比，这款产品有了长足的进步，无论是外形还是功能都令人称道；与微软的Trackball Explorer比起来则是各有长短；但价格仍是它的软肋。不过新产品总是会贵些，相比之下，改进一下握感和按键力度似乎更加重要。



厂商：爱德发集团（Edifier）
上市：2002年9月
售价：380元
附件：说明书、音箱连线
推荐：普通游戏玩家、DVD影碟播放
咨询电话：010-82853182

炫目度：4
口水度：3.5
性价比：4



晶合实验室 别理我

漫步者R4.1TⅡ音箱



2分频的卫星音箱

漫步者近期可谓新品不断，从R1800TⅡ、R1900TⅡ到最近的S5.1M，我们可以看到，漫步者系列音箱的设计重心已逐步偏向追求高品质音乐回放。看到这款R4.1TⅡ多媒体音箱时，我们很难将它和老型号R4.1T联系在一起，因为两者无论在材料的使用还是整体设计方面都有着显著差别。

最吸引我们的是R4.1TⅡ的卫星音箱，它们采用了全新设计。早期的R4.1T/R2.1T使用单个3″布边纸盆构成中高音单元，虽然整体表现尚可，但在较高的频率下表现力不够。为解决这一问题，漫步者R4.1TⅡ的卫星音箱上采用了2分频设计：3″布边纸盆单元得以保留并负责中音部分，分频后的高音部分，由新添加的PV膜球顶单元负责。卫星音箱的高音部分采用钕铁硼永磁铁，和普通永磁铁相比，它有着更高的磁能积和良好的矫顽力，制造出来的高音单元具有声音效果亮丽、不刺耳等特点。

低音单元采用后置倒相式设计，6.5″大口径低音喇叭，操控方式由R4.1T的线控回归成熟的面板调节。外观设计上，R4.1TⅡ以典雅的黑色为基调，直线为主线条、曲线构建边角，看上去高贵而富有美感。木质卫星音箱具有后吊挂孔，箱体底部也有胶垫防震。从制造工艺、选材角度评价，漫步者“Ⅱ”代系列全面超过其上一代产品。

在对音箱设计进行点评后，我们开始了实际试听。产品的安装和上一代没有太大差别，我们不得不在长长的连线中仔细接驳。测试使用SB Audigy声卡，按4声道标准进行各项设置。R4.1TⅡ在频响范围测试里表现突出，在钕铁硼PV膜球顶单元的驱动下，高音可达到16 000Hz；6.5″低音单元同样表现出色，下潜范围甚至超过标称，达到40Hz（不排除个体差异），这在同档次X.1多媒体音箱中较为少见。

音乐回放是多媒体音箱的重要任务，R4.1TⅡ的中高频给人留下相当不错的印象。以古筝《出水莲》（高频）、蔡琴《渡口》（中音）为例，音质清澈而圆润，人声厚重而明亮，较好把握了中高频尺度，和R4.1T相比有长足的进步。相对而言，低音单元显得进步不大，但下潜深度较大，《悲情城市》、《加州旅馆》（鼓乐部分）中表现中规中矩，美中不足在于厚实感不够。

和早期的R4.1T相比，R4.1TⅡ添置了高音单元、取消了线控，并重新设计了外观。从效果来看，这样的设计进步是显著的，我们也很赞同厂商对高水准音乐回放这种“本职工作”的追求。



旧款的R4.1T

主要规格如下：

功率放大器输出功率：	卫星箱RMS 6W×4 低音箱RMS 20W
实测频响范围：	50Hz～20kHz
声噪声：	38dBA
输入接口：	4声道RCA线路输入
调节形式：	主音量、低音调节
中音单元：	防磁，3″
高音单元：	防磁，钕铁硼驱动PV膜球顶
低音单元：	防磁，6.5″

注：RMS表示不失真额定功率指标。声噪声指加入噪音以降低量化误差引起的数字噪声，以减少数字失真。

编辑点评

“虽然漫步者无法重新创造多媒体音箱，但肯定能成功地改良现有的经典产品”。如果将这句话看作广告词，我一定会购买这个公司的产品，事实上爱德发的漫步者R4.1TⅡ的确值得称赞，合理的价位、优秀的音质，让消费者感到物有所值。



厂商：鲁文电子（Luwen）
上市：2002年9月
售价：398元（64MB）
附件：USB延长线、中文说明书、驱动光盘、挂绳、保修卡及金山毒霸2002 OEM用户回执卡
推荐：有较高保密性需求的移动用户
咨询电话：0755-83407930

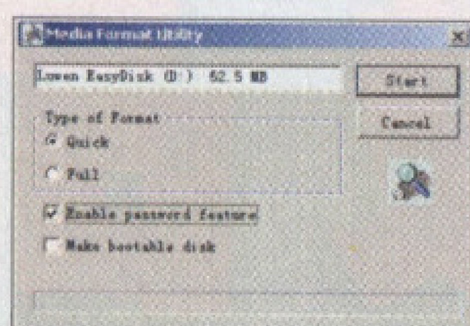
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

鲁文「九合一」USB闪盘

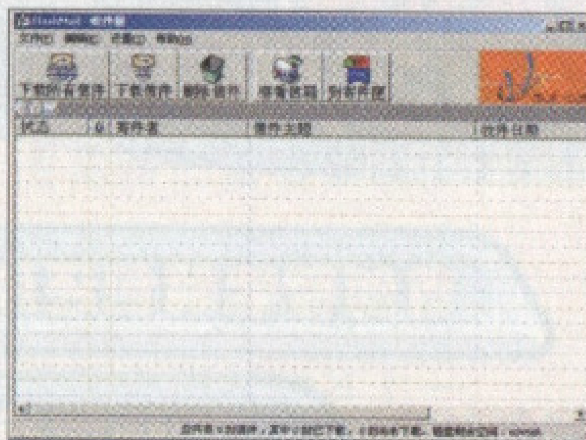
在逐步取代软驱的同时，闪盘开始向多功能方向发展。这款64MB的鲁文“九合一”易盘是目前市场上整合功能最丰富的产品之一，外包装上清晰的“九合一”字样也在向消费者传达这一信息。

与鲁文的早期产品相比，“九合一”易盘新增了“硬件加密”、“随身邮”、“PC锁”、“压缩存储”、“保密碟”、“双重杀毒”6大功能。值得主要的是，在Win98操作系统上要安装驱动程序才能正常使用闪盘（WinMe/2000/XP不需要），用户在附赠的光盘里可找到驱动。


格式化

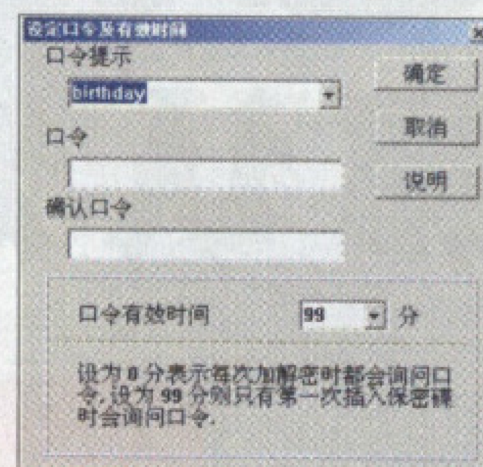
“硬件加密”是保护数据安全的有效方式之一，它通过对整个闪存盘进行硬件加密，保护内部数据安全。插入闪存盘并点击查看内容时，我们只能看到一个名为“passid”的文件，双击即要求给出密码，初始密码为“1111”，用户可在这里方便地修改密码。“硬件加密”在Windows下有较强的防护作用，而且Windows内附的格式化工具对它无效。为方便使用，鲁文电子在驱动光盘的“Utility”目录下提供“mFormat”格式化工具，，通过它可取消“硬件加密”功能。

缺省状态下，易盘内已复制“FlashMail（随身邮）”、“PCLock（PC锁）”、“SecretZip（压缩存储和保密碟）”3个软件。随身邮是一款与FoxMail相似的绿色软件，虽然功能较为单一，但简单实用、体积小巧。第一次启动时会提示


随身邮软件界面



PC锁


保密碟

导入Outlook账号，如果没有可点击“添加”按钮自行设置，设置完成后，可在任意联网的电脑上实现移动收取电子邮件的功能。试用时我们发现，该软件似乎只能用在易盘上，在其它闪存盘上使用会提示“要执行FlashMail请插入保密碟”字样。

PC锁是一项相当有趣的功能，只要执行“PCLock”目录下的可执行文件，设置保护时间并拔除易盘，系统就会自动锁住电脑，直至下次插入易盘或超出保护时间。在保护过程中，我们即使插入其它闪存盘也无法解除保护，在Windows 2000/XP下虽然可调出任务管理器，但很难关闭该程序（在点击到“结束任务”前，程序就会接管鼠标和键盘）。

易盘还具有压缩存储和保密碟功能，可进一步增强闪存盘数据的实用效率及安全性。安装完该软件后，易盘根目录下会出现ZIP、Secret目录，分别对应压缩存储和保密碟功能：任何放进ZIP目录的文件都会被压缩成ZIP包，而放进Secret目录的都会被压缩并加密。软件安装后，最好先设置保密碟的密码，该功能在Windows资源管理器中运行良好，但在第三方资源管理器中可能无法正常使用。

鲁文电子随易盘附赠了金山毒霸2002 OEM版，它包括Windows版和DOS版，这也是“双重杀毒”名字的由来，由于大家对金山毒霸都比较了解，这里不再进行介绍，只是在这里提醒大家按时升级，确保PC安全。

该产品写入/读取速度分别为为600kB/s和950kB/s，相对其它64MB容量的同类产品而言，稍慢了些。

编辑点评

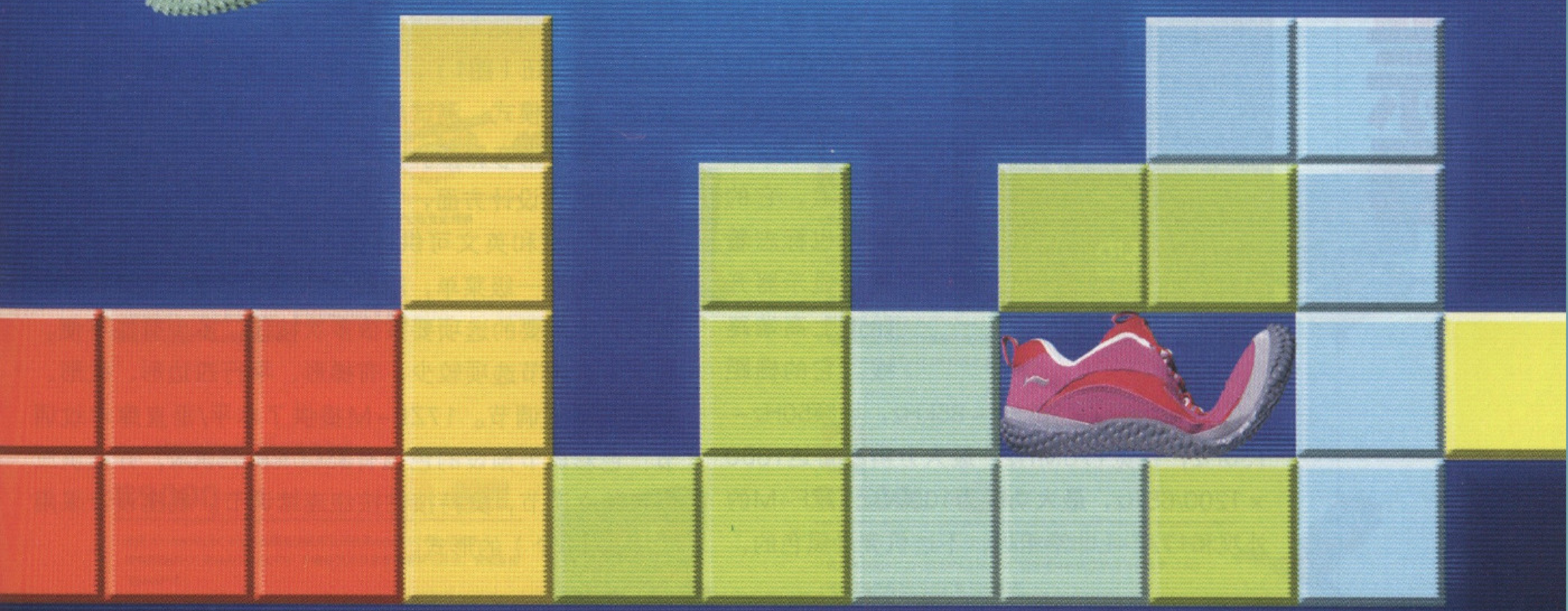
除上述6大功能外，该款产品还有“无驱”、“启动”以及“写保护”3个功能，但这些基本上已成为各种闪存盘的“标准配置”，这里不再赘述。从技术角度看，闪盘已相当成熟，各个产品间的差异往往体现在附加价值上，易盘这款“九合一”产品值得考虑。





零约束，
想怎么动都可以！









请光临各地李宁专卖店(柜)，产品以实物为准。

一切皆有可能



厂商：厦华显示系统有限公司（Xoceco）
上市：2002年9月
售价：1598元
附件：不详
推荐：对显示器外观要求不高，比较注重性价比的中、低端用户。
咨询电话：0592-5715877

炫目度：
口水度：
性价比：



小虫

厦华 高亮显示器

厦华显示系统有限公司成立于1992年，是厦华集团的子公司之一，主要产品为PC显示器系列、消费类影像显示产品、专用显示终端产品、瘦终端一体机等。该公司以OEM/ODM贴牌生产为重心，为众多PC厂商配套供应显示器产品，主要合作厂商有：联想、方正、清华同方、实达等。厦华17ZF-L曾经参与本刊2001年度显示器横向评测，获得了“最佳性价比产品的称号”。2002年9月，厦华成为首家与三菱电机“钻石珑”合作的国内显示器公司，而17ZF-M则是两家公司携手推出的超高亮显示器新品。

17ZF-M的昵称为“任我行”，它是国内率先采用三菱M²-500荫栅式超高亮度显像管的产品，其标称最大亮度为亮度为500cd/m²，是普通纯平显示器的4倍以上，它的发布也标志着厦华显示器开始走上高端路线。它的栅距为0.25mm，行频30kHz～85kHz，场频50Hz～130Hz，带宽176MHz，最大分辨率可达1600×1200/65Hz，最大功耗为100W。17ZF-M的外观和17ZF-L非常相近，不过机壳是黑色的，显得相当庄重。除17ZF-M外，厦华还将推出96kHz行频、203MHz带宽的更高端产品。

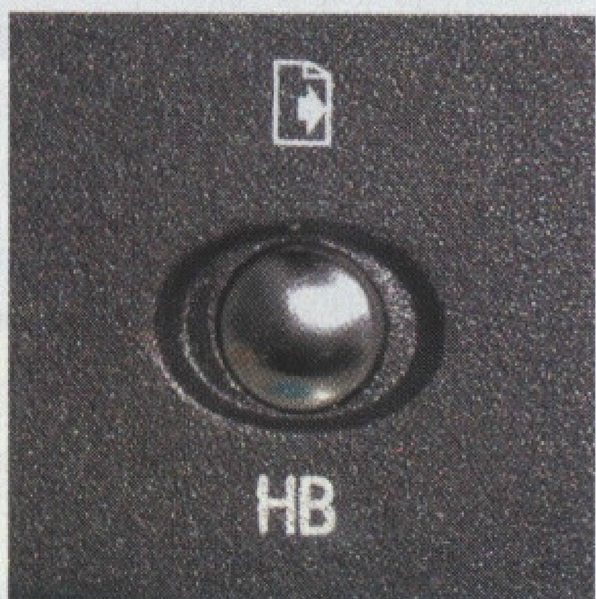


图1

我们使用Matrox G400显卡，在Windows XP下调用DisplayMate Internet Video Edition 1.22测试。默认状态下，17ZF-M的几何失真并不明显，不过由于没有提供边角调节，想要得到一个完美的矩形并不容易，这影响了几何形状的测试。它的聚焦很出色，只在左下角和右下角有非常轻微的聚焦不准；呼吸效应比较明显，尤其是上边沿；对比度表现非常出色，9种颜色的所有过渡都清晰可辨。红、绿、蓝三原色汇聚一般，过渡区有不少混合色；色纯测试情况比较理想，只是纯绿色边缘出现颜色变浅的情况。在NOKIA Monitor Test 1.0的文字测试中，它的表现令人满意，“w”或“y”的斜线里可观察到轻微锯齿，两个相邻的“l”中间的区域区分很清楚，文字边缘比较锋利和清晰。亮度方面表现出众，只需50%即可达到足够亮度。17ZF-M还提供了一个高亮度调节按钮（图1），可方便地选择“高亮度”和“中亮度”显示模式；测试后，我们认为高亮度模式更适合于多媒体及动态影像。

人性化设计方面，17ZF-M采用全中文OSD菜单，同时有中文和英文可供选择。除用户自定义颜色外，OSD中都是一级菜单，围成一圈，由于可选项目较多，有时到达需要的选项要按很多次按钮，多少有些不便。几何失真调节选项较少，有梯形、平行四边形、枕形、旋转和弓形调节。17ZF-M提供了水平/垂直摩尔纹调节；色彩调节预设的色温有9300K和6500K，并提供三原色独立调节，支持按住按纽连续调节。底座设计采用了插孔（4个）的形式。



编辑点评

厦华17ZF-M的外形比较普通，机身工艺也不是很精细，但显示质量还是相当令人满意。M²-500显像管提供了良好的聚焦和超高亮度，使其可在各种场合下有优良表现。厦华CRT显示器产品自购机之日起，提供三年保修，并终身维护，这样的售后服务想必可让用户放心。

MAYA II

RADEON 9700 PRO

GIGABYTE MAYA II

新世代视觉帝国

技嘉 MAYA II R9700 Pro 绘图加速卡

技嘉MAYA II R9700 Pro 绘图加速卡，采用当今全球高性能的图形显示芯片 Radeon 9700Pro，带领您进入全新高画质视觉旅程!

- 技嘉 MAYA II 登场，引爆电脑视觉革命
- 视觉新潮流 - 技嘉MAYA II 绘图加速卡
- ATi Radeon 9700 Pro 图形显示芯片再创视觉巅峰
- 技嘉MAYA II 绘图加速卡技术领先之路
- 何谓完美的视觉？聚焦ATi RADEON 9700系列图形显示芯片

技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

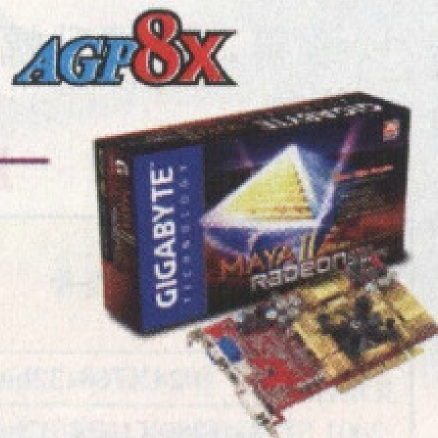
www.gigabyte.com.cn

ATi RADEON 9700 PRO

First to fully support DirectX® 9.0

AGP 8x

R9700 Pro



- 采用全球最先进显示芯片—ATi RADEON™ 9700 PRO VPU视觉处理器
- 率先对DirectX® 9.0 之3D最新特性给予全面支持
- 支持最新AGP 8X图形加速端口标准
- 拥有8像素渲染通道架构设计的图形渲染引擎
- 采用256 位元DDR显视内存，容量高达128MB
- 内建增强版DVD影像解压缩单元，显现更精细的画面质量
- 配备DVI-I以及TV-Out视频输出接口

ATi RADEON 9000 PRO

R9000 Pro

DDR MEMORY　DirectX 8.1



- 采用 ATi RADEON™ 9000 Pro 主流高性能显示芯片
- 支持64MB高速双通道DDR显示内存
- 拥有超酷的ATi SMARTSHADER™ 可编程顶点及像素渲染单元技术，完整支持 DirectX® 8.1
- 拥有先进的ATi SMOOTHVISION™ 影像锐利化技术，尽显DVD播放品质
- 拥有领先业界的HYDRAVISION™ 双显示输出 / 多重桌面切换软件
- 集成领先业界的ATi 多媒体驱动程序整合套件 - CATALYST™
- 配备DVI-I以及TV-Out视频输出接口

ATi RADEON 9000

R9000

DDR MEMORY　DirectX 8.1



- 采用 ATi RADEON™ 9000 主流高性能显示芯片及64MB DDR显示内存
- 拥有超酷的ATi SMARTSHADER™ 可编程顶点及像素渲染单元技术，完整支持 DirectX® 8.1
- 拥有先进的ATi SMOOTHVISION™ 影像锐利化技术
- 拥有领先业界的HYDRAVISION™ 双显示输出 / 多重桌面切换软件
- 集成领先业界的ATi 多媒体驱动程序整合套件 - CATALYST™
- 配备TV-Out视频输出接口

POWERED BY ATi RADEON 7500

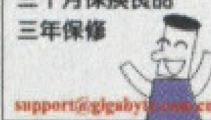
R7500L

DDR MEMORY



- 采用ATi新一代RADEON™ 7500经济高性能显示芯片及64MB DDR 显示内存
- 拥有先进的ATi CHARISMA ENGINE™整合硬件转换引擎及光照引擎 (T&L)
- 附赠技嘉特有之V-Tuner™显卡超频软件
- 配备TV-Out视频输出接口

正板技嘉，一刮见真章



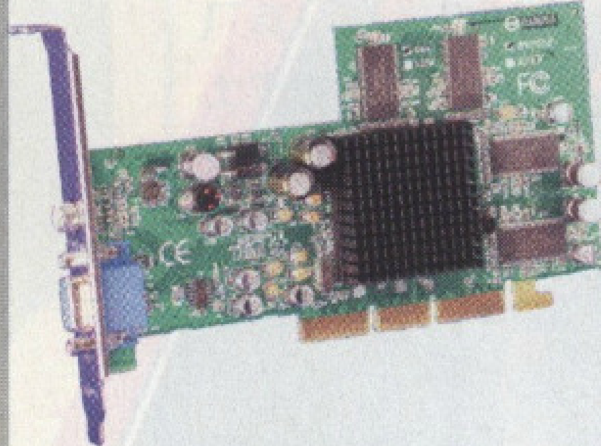
为保障您的消费权益，在购买时请认明技嘉主板上防伪标贴，刮开标贴得到对应的防伪号码後，立即拨打假专线查询该号码是否存在以辨真伪。技嘉打假行动，已经火速展开，所有详情请见网站：www.yesno.com.cn

三个月保换良品
三年保修
support@gigabyte.com.cn

技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

技高一筹、嘉誉全球　www.gigabyte.com.cn

炫目度：
口水度：
性价比：


镭姬杀手 9000



雷霆9700Pro

炫目度：
口水度：
性价比：



厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市：2002年9月
售价：599元
附件：说明书、驱动光盘、视频线
推荐：经常看DVD的用户、一般游戏爱好者
咨询电话：010-62646808

厂商：昂达机构（Ondata）
上市：2002年9月
售价：2999元
附件：说明书、质保卡、驱动光盘、5款游戏、PowerDVD XP 4.0、DVI→D-Sub转接头、辅助电源线、视频线、S端子
推荐：电脑发烧友、3D游戏狂热者
咨询电话：020-87636363

镭姬杀手9000和雷霆9700Pro显卡

面向低端市场的RADEON 9000比其Pro版本便宜了差不多300元，它们的主要区别就在于频率。前者的核心与显存频率分别是250MHz和400MHz，而后者是275MHz和550MHz。镭姬杀手9000是迪兰恒进最近推出的一款RADEON 9000显卡。它采用绿色PCB，配备64MB 4ns DDR显存，去掉了DVI接口，并将S端子输出换成了普通视频输出。由于核心频率降低，发热量减小，所以去掉了风扇，散热片体积也小了许多。实际测试中散热片并不很热，显卡也运行正常。

测试平台为P4 2.4GHz（400MHz外频）、KingMax 256MB DDR、WD 100GB硬盘、升技IT7主板；Windows XP英文版，安装ATI 02.3催化剂驱动，测试成绩见后面的总表。为便于进行比较，我们同时列出了镭姬杀手9000Pro的成绩。据说新版的02.3催化剂驱动大幅提高了显卡性能，所以我们也与02.2驱动比较了一下，结果不是很令人满意，新版驱动在3DMark2001 SE中的确有将近5%的提升，但在实际游戏测试中成绩并无明显提高。

镭姬杀手9000的D3D性能比Pro版本下降了差不多5%，而OpenGL则落后约10%。不过考虑到其价格便宜了一大截，这样的表现还是很令人满意的。

与一个月前的“奇货可居”相比，现在市场上也能见到RADEON 9700Pro的身影了，昂达的这款雷霆9700Pro就是“先行者”。从板卡颜色、布局、做工和版本号来看，它几乎和镭姬杀手9700Pro一模一样，但价格却便宜了不少（其实上次我们已经介绍过了，现在绝大多数9700Pro都是原厂OEM的产品）。

除CPU换成P4 2.8GHz外，其余软硬件与上面R9000的测试平台完全相同。为方便新老驱动的对比，我们也列出了上次镭姬杀手9700Pro的成绩。从结果来看，新老驱动间差别不大，Quake Ⅲ似乎比3DMark2001更“敏感”一些，成绩差不多提高了5%；后者虽也有改善，但提升幅度很小，特别是在高分辨率下。

测试成绩表

测试项目/产品型号		镭姬杀手 9000 (02.2)	镭姬杀手 9000	镭姬杀手 9000Pro	雷霆 9700Pro	镭姬杀手 9700Pro (02.2)
3DMark-2001 SE Build330	1024X768/32bit	6937	7248	7677	14149	13780
	1280X1024/32bit	5128	5351	5664	12058	11991
	1600X1200/32bit	3909	4043	4353	10238	10172
Quake Ⅲ 1.30 (DM6)	High Quality/1024X768	165.4	165.9	184.4	290.4	282.7
	High Quality/1280X1024	104.9	105.7	119.3	271	256.3
	High Quality/1600X1200	75.2	74.5	84.6	225	207.2

注：除特别注明的项目外，其余均采用02.3催化剂驱动。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

镭姬杀手9000：作为台湾省大厂撼讯在大陆的品牌，迪兰恒进的产品值得信赖；而且该产品比起同类显卡来也算便宜，性价比较高，推荐预算不是很充裕的普通玩家购买。

雷霆9700Pro：这款产品本身并无新意，但赠送了5款精彩的3D游戏（战栗枪手、猪兔大战、云斯顿赛车4、勇士之王和未来水世界），且价格也比较便宜，是急于购买RADEON 9700Pro显卡的人士的理想选择。



厂商：苹果电脑国际有限公司（Apple）
上市：国内暂未上市
售价：2499+3499美元（主机+23″液晶屏）
附件：系统光盘、软件及驱动光盘，USB延长线、电话线转换头、1张CD-R和2张DVD-R刻录盘
推荐：平面设计师、出版印刷业人员
咨询电话：800-810-2323

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

感受「大苹果」—Power Mac G4工作站

提起苹果电脑，也许资深电脑玩家会想起那台开创了个人电脑时代的Apple II，以及精彩但却落寞的Macintosh，还有那"万人迷"的iMac，而相对专业的苹果Power Mac系列则很少进入大众的视野。在今年第9期杂志中，我们详细介绍过新款iMac电脑，也许大家对其优雅时尚的外形还记忆犹新。不过，当这台新款Power Mac G4工作站摆在我们面前时，我们几乎彻底忘记了娇小的iMac，不禁又一次被苹果强大的工业设计能力所折服。

这台"大苹果"装备了两颗1GHz PowerPC G4处理器，其外频为167MHz，2级缓存256kB，3级缓存则高达2MB；同时配备256MB DDR333内存、ATI RADEON 9000 Pro 64MB显卡、80GB 7200r/m硬盘，以及SuperDrive DVD-R/CD-RW光驱。新款Power Mac G4在前面板的下部增加了4个散热孔，将喇叭移到了机箱面板上部；主机的外形与前代产品相比变化不大，仍是包覆透明塑料的浅灰色外壳；机箱造型较圆滑，四角均设置了较为宽大厚实的提手，底部的两个提手同时也是底部支架。机箱背面板上密布着散热孔及各种接口，包括2个USB接口、2个Firewire（IEEE 1394）接口、一个10/100/1000Mbps以太网端口、一个Modem接口、耳机/麦克风接口和苹果特有的Mini-Jack扬声器接口。另外，背面板的上下方各有一个机箱锁，可用于锁定机箱侧面板。

Power Mac G4的拆卸非常简单，只要抬起侧面的拉环便可将侧面板打开（能够以底边为轴打开90°），内部的布局相当巧妙：主板被固定在侧面板上，板卡均随主板固定在可打开的侧板上，而驱动器和电源则留在机箱内部，主板电源线和光驱、硬盘的IDE线均沿侧板的固定端布设，因此打开侧板时并不会影响这些连接线。

双PowerPC G4 1GHz芯片及其缓存是集成在一块板卡上的，被称为处理器模块；主板上预留了3个DIMM插槽，可支持高达2GB的DDR内存；另外苹果还为用户提供了4个64位PCI插槽和一个空闲的ATA/100接口（并带有已固定好位置的80线IDE线）。它还板载一个无线网卡（支持802.11无线网络），并提供了一个检修用的Reset按钮。主板上最引人注目的便是巨大的处理器模块散热片，其高度几乎与旁边的RADEON 9000 Pro显卡相当。之所以采用如此"夸张"的散热片，原因有两个：首先是采用了大直径的侧置机箱/CPU两用风扇，在散热效率相同的情况下，能降低风扇运转噪声，并可将热空气直接从后部散热孔排出机箱；其次是在侧板打开维修时，即使不用风扇制冷，也可运行相当长一段时间，便于维修人员在开机状态下观察其运行情况。

主机的电源为长方形，紧贴在另一侧面板上部，硬盘也竖直紧贴在侧面板后，可借助向后吹风的机箱/CPU风扇散热。其上还有一个硬盘扩展位，并预留了已固定好的IDE接口和电源接口。在机箱前部，预留的光驱扩展位和两个侧向的硬盘扩展位旁也都提供了固定的IDE和电源接口。



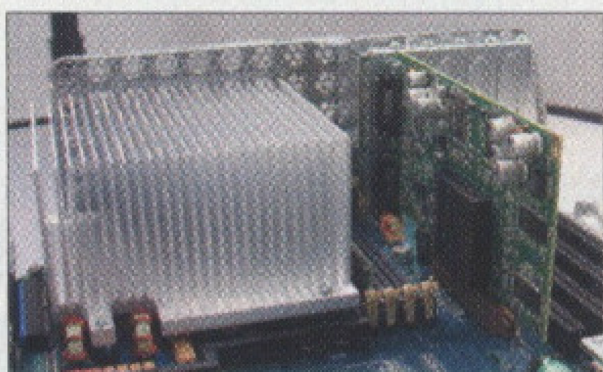
"大苹果"的正面。

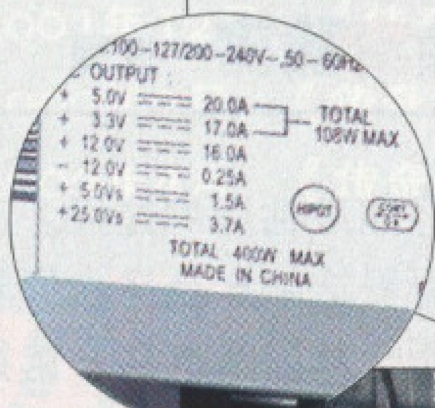


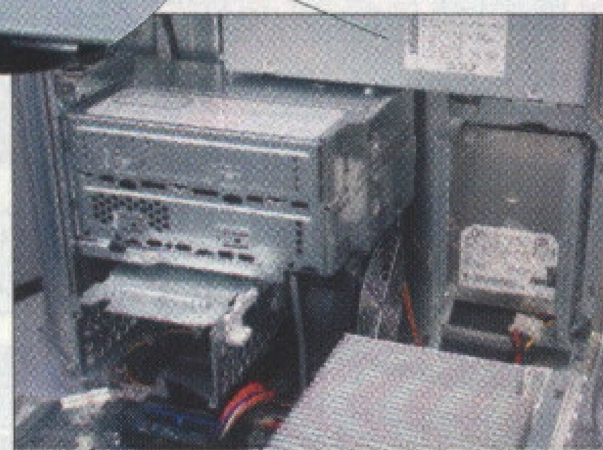
背面密密麻麻地排列着散热孔，侧面则可见开启侧面板的拉环。



侧面打开后显得空间很大。


体积相当庞大的散热片，对比一下旁边的内存槽和显卡。




从这个角度可看到光驱架下被拉出的硬盘扩展托架，右侧是竖直放置的硬盘，上部的盒子便是400W电源；这里也可看到巨大的机箱/CPU风扇。


两个DVI接口，这款液晶显示器的接口与普通DVI接口有一些不同。


23″ Cinema Display HD液晶显示器与19″索尼G400显示器的大小对比

我们之所以叫它“大苹果”，是因为它配备了23″的16:9液晶显示器，最大分辨率可达1920×1200，兼容高清晰度电视。它采用特制的DVI接口与主机相连，这一接口不仅用来传输视频信号，而且负责电力和一些控制信号的传送。屏幕正面的两个轻触式开关分别负责屏幕调整和休眠/关机，左侧的休眠/关机按钮分别用较暗和闪烁来表示开机和休眠状态，按动一次为休眠，持续按住5秒便可关机。屏幕背面提供了两个USB接口，可将键盘鼠标等外设连接在这里。

这款Power Mac G4配备了全新的OS X 10.2操作系统（开发代号Jaguar），这是OS X操作系统的一次重大升级。在困扰电脑用户多年的PC机与苹果电脑的互联问题上，OS X 10.2终于允许用户直接访问PC网络，甚至能直接访问域中的PC（使用TCP/IP设置中的DHCP模式）。另外，iMovie、iPhoto、iChat、iTunes、QuickTime、IE等软件也都有一定的升级。与过去的OS X相比，OS X 10.2的启动/关闭速度也有所提高，特别是关机速度变得飞快。

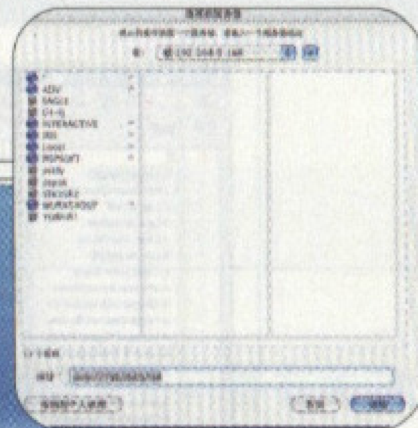
我们使用一套配置很高的PC电脑与其进行性能对比，对比系统采用P4 2.8GHz处理器，升技IT7主板（i845E），KingMax 256MB DDR333内存，WD 1000BB硬盘，ATI原厂RADEON 9700 Pro显卡，安装Windows XP操作系统。进行测试时，将两台电脑的分辨率都调整为1280×960。我们使用Photoshop 7.0进行测试，它在两个平台上都有相应的版本；测试用的JPG图片大小为24.3MB（RGB格式）。

在测试中，我们尽量选择了考验内存和CPU性能的图像处理过程。为便于记时和比较，在一些项目上采用了录制Action的方式。结果两套系统各有胜负（时间越短越好）：

项目/机型	Power Mac G4	对比PC系统
Radial Blur+Gaussian Blur（秒）	14	17
Stained Glass（秒）	37	22
Add Noise+Image resize 200%（秒）	8	9

虽然使用的处理器主频仅有1GHz，但Power Mac G4还是表现得很抢眼，在部分项目中成绩高出了CPU频率超过它近3倍的PC系统，不过在某些项目上也有较大差距，毕竟2.8GHz的P4已是目前最强劲的台式机CPU了。值得一提的是，Power Mac G4配备的虽然是液晶显示器，但在Photoshop中表现出的色彩非常鲜艳，与旁边的高档珑管显示器——SONY G400相比毫不逊色，可见它采用的液晶面板品质很高，无愧于其专业“图形工作站”的称号。

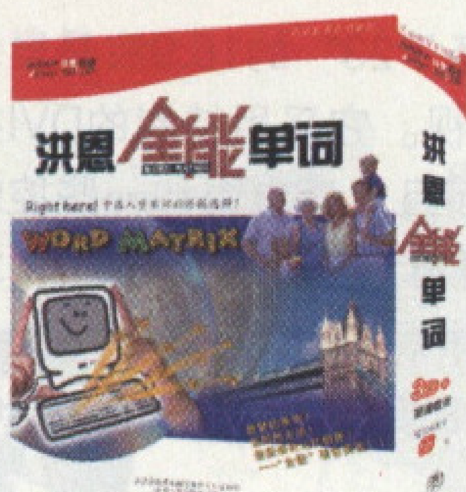
通过对比可看出1920×1200分辨率的威力，浏览器窗口的大小是我们常见的1024×768


访问网络，图中可看到其他苹果电脑和主要由PC机组成的“域”。



编辑点评

虽然在传统的平面设计领域，这台“大苹果”的处理速度并不能在所有项目中都占有绝对优势了，不过它在使用过程中表现出了相当的稳定性，例如在进行较大图片的处理时，内存容量及设置相同的对比PC系统会在处理过程中出现内存不足的提示，而Power Mac G4却很顺利地完成处理。另外OS X 10.2操作系统也给我们留下了深刻印象，如果用“华丽”来形容Windows XP的话，那么只能用“精美绝仑”来形容OS X 10.2系统了。



厂商：北京金洪恩电脑有限公司
上市：2002年9月
售价：68元
附件：说明书、用户服务指南、用户反馈卡、投诉意见卡
推荐：初、中级英语学习者
咨询电话：010-62634070

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 炎枫

洪恩全能单词

对于英语学习者，学习与记忆单词一直是个必经而又枯燥的过程。这次在第一时间拿到《洪恩全能单词》的产品，不禁想看看这款产品将如何解决这个大家都头疼的问题。安装时的第一感觉是新品所含单词量丰富，选择全部安装竟须硬盘空间近1个GB，但后来在使用过程中感觉软件并没有对这一特色作更多的发挥，只是词库单纯的堆积。安装后启动主程序，界面的主色调是淡青绿色，雅致而大方（图1）。经一番试用后，感觉这款产品较其前续作品《开天辟地背单词》，在易用性、记忆单词的多途径化以及对用户心理的把握方面下了较浓的笔墨；此外还有一个很明显的感觉是，软件给用户提供了很大程度上的自由定制空间。但尽管如此，整个学习与记忆单词的过程仍显沉闷，较易厌倦，这可能与背单词本身的特点有关，但也说明软件在这方面仍有努力的空间。

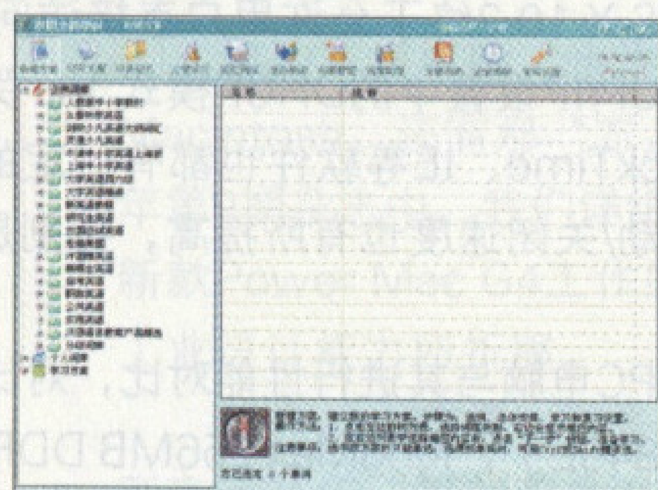


图1

它的主界面大致可分为4部分：顶部是一排功能按钮，左边是树状选择图，右边则是相应的内容列表框，右下角是对当前操作的提示与说明。整个界面我们看不到一个下拉式的菜单，但其丰富的功能仍能完全实现。我们认为作为一款定位于英语学习者的软件，这种风格还是值得向使用者推荐的。

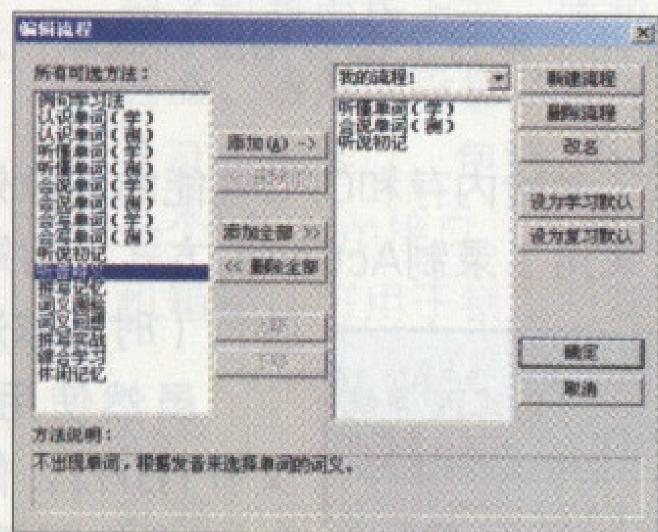


图2

我们通过主界面顶部的功能按钮，来看一下程序提供了哪些功能。从左到右有“新建方案”、“打开方案”、“终身记忆”、“文章学习”等按钮。开始学习之前，程序要求用户“新建方案”。在左边的词库中选择单词所在位置并在右边列表框选定要背的单词，点击右下角的“下一步”，在后续步骤中选择设置方案。在方案的设置过程中，我们发现用户可以按照自己的需要对学习流程进行编辑（图2），感觉这项功能还较实用。设置完后，程序自动“打开方案”并进入单词的学习界面（图3），当然也可在“打开方案”界面中点右下角的“执行”进入学习。“终身记忆”功能则用于对单词的反复记忆，其中提供了多种重复方法，其中继承了《开天辟地背单词》中的“按遗忘曲线”的重复方法。除了这3项主功能，软件还提供了一些辅助功能，这其中给我们留下深刻印象的是“文章学习”功能（图4）。用户可在如图的“文章学习机”中用不同颜色标注不同级别的单词，与较枯燥的纯单词学习相比，我们觉得这种通过文章来学习单词的方法更能调动使用者的兴趣。事实上洪恩全能单词已提供了各种经典教材的单词库，如《新概念英语》、《许国璋英语》等，但并没有提供相应的文章全文。我们以为如果能将单词与原文一起学习，可能会起到更好的效果。另外软件还提供了“迷你单词”的辅助功能，启动此功能后会在屏幕顶端出现一横条，滚动显示所选单词的相关信息，有助于随时对单词进行学习与记忆。为协助用户更好地学习单词，软件也提供了“全能词典”和“全能闹钟”等功能，感觉有一定的实用性。



图3

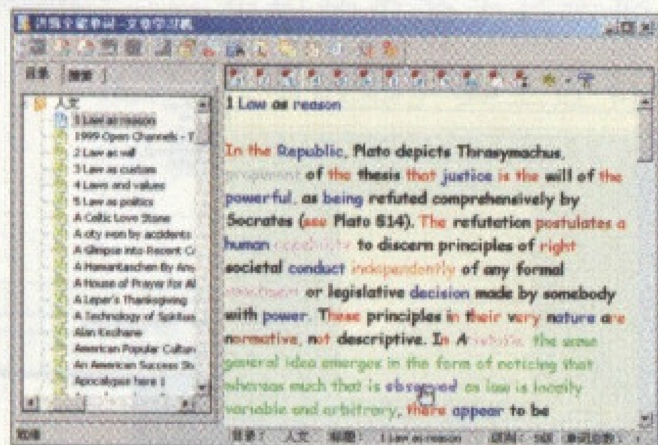


图4

编辑点评

对于一个帮助记忆单词的软件，在所有的表面功能背后，最重要的是其设计思想。在使用过程中，我们还是能感觉到厂商在这方面所下的功夫。例如对单词记忆过程的划分，对用户个性需要的考虑等都较为周到。不过正如上文中所说，整个软件仍缺乏特别引起用户学习兴趣的设计，尽管背单词本身就很枯燥，但我们仍希望厂商能做得更好。

1999年12月，盛大网络发展有限公司正式成立并创建了中国大陆最早的图形化虚拟社区Stam归谷。
2001年初，盛大正式进入网络游戏运营领域，积极涉足相关产业发展。
2001年7月，盛大与韩国ACTOZ公司签约，引进了网络游戏《传奇》。
2001年9月，《传奇》公开测试，10天内突破万人同时在线。
2001年11月，《传奇》商业化运作正式开始。
2001年12月，《传奇》同时在线用户数突破10万人，荣登中国软件销售排行榜第一名。
2002年2月，《传奇》同时在线用户数突破15万人，盛大因网络游戏的成功运营而获得中国网络游戏年度商业大奖。
2002年4月，《传奇》同时在线用户数达25万人……

盛大启示录

摄影/鸦嘴兽

■本刊记者　司马平安/云起

随后，为了撰写本期专题，记者走入《传奇》，而该游戏也因在线用户数达到250 001人，而成为了拥有世界最高同时在线用户数的网络游戏……到记者截稿时为止《传奇》同时在线用户数已经突破了60万人。

人数不断增加，传奇仍在继续，今年9月28日是盛大代理《传奇》一周年纪念日，已取得的成功有目共睹，而记者的思维中却不断跳跃着一个问题——究竟是盛大缔造了“传奇”，还是《传奇》开辟了盛大？

第一章　游戏的魅力

首先，我把自己扮成了一个“白痴”，在《传奇》的世界里，不断向路人询问着有关游戏最基本的问题。所得到的回答都是简单且易于理解的，因此不出5分钟，我已掌握了几乎所有有关操作的要点。看来，这是一个上手极为容易的游戏，它可以让新进入的玩家很快便投入到传奇的经历中去。

接下来，便是长达4个月的升级，其实《传奇》更像是网络版的“暗黑”，游戏本身的最大魅力并不在于情节的曲折、职业的细分以及功能的设定等方面，而是更侧重于玩家对等级、对物品、对能力的偏执。“偏执”——我用这个词并不是想表达只有偏执狂才可以在这个游戏中生存，而是想让你体会：对于那些看起来毫无意义的虚拟数字的无畏追求可能恰恰可以满足你灵魂深处的某种空虚。因此，大部分游戏中的人至今仍然没有感到乏味。



虽然我在游戏中的时间只有4个月，但就在这短短的时间里我几乎已经历了所有现实生活中的感觉，朋友就在身边，敌人站在眼前，由生到死的悲哀，由弱者到强者的自满……渐渐地我发现网络游戏从某种程度上看，更像是一个可以令你自由表现的舞台。也许，你喜欢无拘无束的欢快；也许，你喜欢更多观众的喝彩，而无论如何你都会要求自己达到更高的状态。《传奇》提供的就是这样一个舞台（该游戏对于PK等现象的管理都相对宽松），在这个舞台上你可以简单、自由地按照自己的意愿存在，而在你身旁的数十万其他用户无疑也可使你得到更高的满足感。也许正是因此才会不断有人加入到《传奇》的世界，重复着前人的经历。

从游戏本身的素质来看，《传奇》或许并不能算是经典之作，但它的成功却恰恰可以站在那些绝对经典的对面告诉我们，对网络游戏而言，最重要的也许并非游戏本身，而是游戏中的人。原本玩家喜爱网络游戏有一个最直接的原因，就是通过网络我们可以和其他人直接较量，而《传奇》所提供的正是一个比较自由的竞技场。另外，在竞争、合作与直接对撞的过程中，记者发现了网络游戏的另一个重要意义。

在现实生活中，常常有人说："酒后吐真言。"而在完全虚幻的网络世界，网络游戏却可以让你从虚拟中提炼出真实。记者在《传奇》中便识别出了一位伪装为女性的男人，他的网名叫"蔷薇泪"，游戏中和QQ里的性别都是女性，但他在游戏中对待问题的许多细节及态度，却让记者强烈感到，如果他真的是一朵蔷薇，那么也一定是那种粗壮、刚硬的铁蔷薇……随着了解的不断加深，他终于在记者的逼问下坦白了自己的真实身份，而为何当初会选择女性角色，用他的话来讲是因为"女玩家在网络游戏中更好'混'些"。



《传奇》的游戏画面。

4个月的游戏经历很快过去，记者将所有的装备整理好留给了这个战场中的一位"老将"，其实此人不但是传奇中的名将，同时也是一位资格很老的网络游戏玩家。他拿起了记者的装备，并按照约定完整地向记者表明了他对《传奇》能够拥有如此火热的人气度的看法："其实《传奇》中的玩家之所以这么多，是因为它的操作比较简单，上手很容易。在这里你会发现不少人都是第一次接触网络游戏，其他的网络游戏在开始时总能在其中遇到一些曾经在别处遇到过的'老人'。另外，当你拿到一把举世无双的宝剑正在游戏中纵横时，当你有朋友不断地约你一起进行新的冒险时……你又怎能轻易放弃这样一个你已熟悉并掌握的世界呢？"

以上便是我所能感受到的有关《传奇》游戏本身的魅力，而它的魅力是伴随着中国网络游戏的整体发展而逐渐展现的。

盛大公司在这个行业的发展过程中有着举足轻重的地位。《传奇》的魅力给了它一个机遇，而它把握住了这个机遇并通过一系列有别于国内传统游戏公司的运作方式，将这个机遇的意义展现得淋漓尽致。

第二章 陈天桥其人其事


盛大公司总裁陈天桥。

任何事物的发展都有其一定的内在规律，就好像中国网络公司的发展总是伴随着几个知识英雄的名字。因此当我们谈起盛大公司的成功，也无可避免地需要从该公司总裁及创始人陈天桥先生的经历谈起。从某种程度上看，他的性格与学识决定了盛大公司的命运。

陈天桥先生于1994年毕业于上海复旦大学经济系，一毕业他便当上了当时经营得十分红火的上海陆家嘴集团所属子公司的副总经理，随后他又成为了该集团总裁王安德先生的秘书。4年的秘书工作使他近距离接触到了传统行业的管理办法与管理风格。

4年之后，当王安德被任命为浦东新区分管经济的副区长时，陈天桥离开了陆家嘴，而转投到了一家证券公司，这时互联网的热潮才刚刚开始。"直觉告诉我互联网是非常有前途的，"陈天桥回忆说，"但以往的工作经验让我觉得，一个公司要赢利需要的是资金流和物流，而物流是比资金流更难解决的问题，也就是说电话线不能代替物流与配

送，只有数码娱乐产品比如卡通、游戏才可以通过电话线来传输。"

于是，到1999年12月，陈天桥拿着50万元的启动资金，招了20几个人，办起了上海盛大网络发展有限公司。公司成立的初衷并不是要成为大型的门户网站，而是想另辟蹊径，成为中国最大的图形化虚拟社区。社区的建设在当时很有特色，不但有白天、黑夜之分，而且每一个社区中的用户都不能不劳而获，换句话说，饿了就需要种地，然后再把收获的东西作成食品卖钱，而只有拥有钱才能在社区内生存。由此我们可以看出，陈天桥所开办的是一种类似于网络游戏的互动社区。这种思路是那时的许多网站所共有的。



盛大的领导及《传奇》开发公司韩国ACTOZ的负责人在一起。

鲜明的特色吸引了不少大型网站的注意。很快，陈天桥拿到了中华网300万美元的投资，但中华网认为，仅凭虚拟社区还不足以带来更高的浏览量，因此他们要求盛大改变经营方向。"面对投资方的意愿，我们很迷茫，最后提出了一鱼四吃的做法，"陈天桥曾经向记者讲述过这样一个例子，"一条鱼可以分为头、身子、尾巴和鳍，然后有不同的做法，比如娱乐产业中围绕着一个品牌——樱桃小丸子，可以运作有关她的动画、书籍、游戏，甚至服装等诸多周边产业。因此我们决定不做游戏社区，而做动画网站，这样既可以带来投资方所需要的浏览量，又不会离网络游戏社区很遥远。"

在2000年及2001年的大部分时间里，盛大绝对是按照一个标准的.com公司在发展。它首先购买了《黑猫警长》的版权，在网上开始拍摄《黑猫警长》续集，然后逐渐拿到了为奥迪、飘柔等厂商做网上动画广告的单子。根据外界一些权威机构的估算，当时的盛大为中华网带来了300多万的浏览量，但一个月只有几十万元人民币的收入。

虽然盛大作为一家纯正的网络公司的时间并不长，但这段经历却给该公司内部带来了发展的理念，即以服务为中心的理念。当然，除此之外作为网络公司，他们在管理与经营方面获得的经验也使他们在今后的发展过程中受益匪浅。

也许单纯地作为一家网络公司，盛大也可以存在至今天，但2001年是网络泡沫破灭的一年，有多少网站在这一年中纷纷倒下，就连那些手中握着大笔资金的门户网站也不得不减薪、裁员，缩减开支以维持一个生存的状态。其实到2001年初，盛大已经烧掉了200万美元，因此，陈天桥开始反思盛大的商业模式，并最终决定将公司转型，把最后100万美元全部投入到对网络游戏的经营中去。恰巧此时韩国上市公司ACTOZ正在中国寻找网络游戏《传奇》的运营商。后经动画协会的介绍，ACTOZ找到了陈天桥，并了解到盛大网络曾经做过的虚拟社区正是网络游戏的雏形。于是，双方一拍即合，陈天桥很快便与ACTOZ签下了合约。无奈的是，盛大的大股东——中华网并不赞同盛大的转型，为此他们撤出了余下的所有投资，并把陈天桥逼上了绝境。

对当时的陈天桥而言，他的手中除了一张合约之外，可谓一无所有。由于原有的动画网站已被放弃，因此他只能从零开始。而他唯一拥有的这张和约，在许多人眼里也根本是一文不值，因为在这些人眼里《传奇》只不过是韩国的一款二流游戏，在韩国每天的同时在线人数不过只有一两万人。这时，陈天桥对员工说："我们要让大家知道，也许《传奇》是个烂游戏，但盛大绝对是个好公司。"

★ 国外网络游戏概况

2001年全球网络游戏产值突破60亿美元。

美国加州圣迭哥DFC咨询公司发布的报告称，目前世界上有5 000万网络游戏用户，到2006年这一数字将增加至1.1亿。其中，2 300万网络游戏用户将通过微软的X-box和索尼的Play Station游戏机在网上对战。目前，世界一流的网络游戏生产商年营业收入在1亿美元左右。知名的游戏出版商电子艺界（Electronic Arts）公司的副总裁杰夫·布朗表示："到2004或2005年，一系列新一代游戏机将相继面市，在线游戏市场将日趋繁荣兴旺。"另一家游戏出版商Infogrames公司的CEO布鲁诺·鲍纳尔表示，随着宽带网络渐渐进入寻常百姓家，在线游戏将广泛受到消费者的欢迎。

微软、索尼以及任天堂是全球最大的几家网络游戏服务商。

据统计，在网络游戏盛行的韩国，网络游戏玩家超过了上网人数的50%，网络游戏成为韩国宽带产业的第一大应用。韩国著名的网络游戏制造商、服务商有：Actozsoft、Esofnet、JCE、NC Soft、Wemade Entertainment等。

第三章 盛大与《传奇》，偶然或必然

虽然盛大公司曾经有经营类似网络游戏的虚拟社区的经历，但真正经营一款网络游戏可能遇到的困难，是当时的陈天桥所无法预知的。因为网络游戏其主体不是网络，而是游戏本身，它是一种存在于市场并需要摆在柜台上的产品。因此，它的销售需要渠道的支持，而盛大在此前没有任何渠道商的关系，也因此在当时才会有人将盛大的转型看作是一种盲目的、自杀性的行为。

就此问题，记者采访了一位不愿透露姓名的资深游戏业评论家。他把盛大今天的成功解释为一种偶然与必然的结合。从盛大公司接下来的发展中，我们也确实可以感受到这两点都存在于盛大所走过的历程当中。

盛大所遇到的第一个偶然因素来自于上海育碧公司所给予的支持。育碧是一家享誉世界的游戏公司，而上海育碧多年来所负责的一直是游戏代理，多年的代理经验使该公司在全国范围内拥有广泛的渠道推销自己的产品。

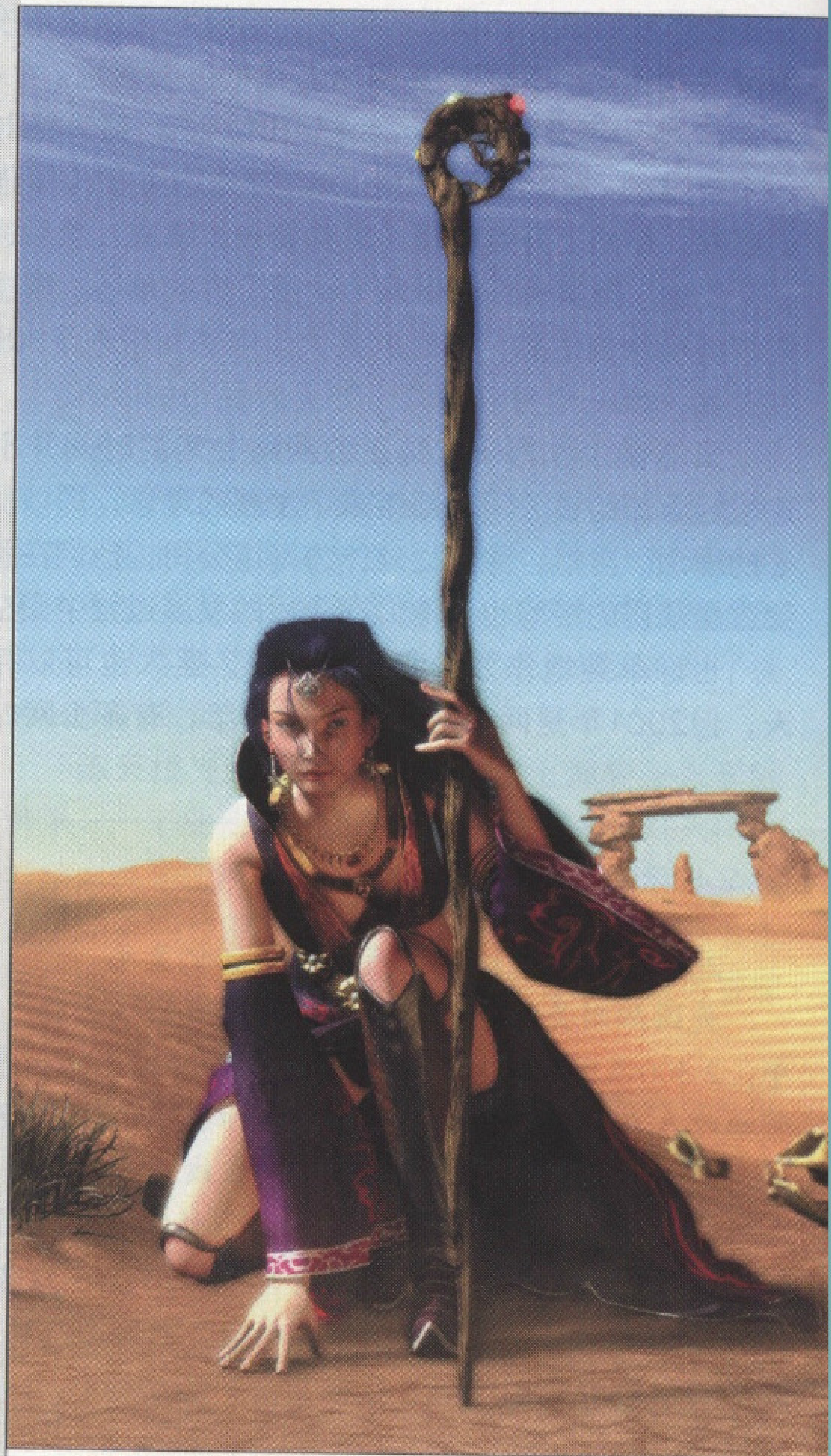
一份重要的合约发生在两家公司之间，根据合约，育碧将负责《传奇》的销售以及市场宣传方面的所有内容，而盛大公司则负责游戏的架设和后期服务。育碧的介入在一段时间内弥补了盛大在游戏销售与推广方面的不足。接下来，陈天桥找到了浪潮、DELL等服务器厂商，告诉他们盛大需要运作这个大型的网络游戏，并申请试用机器3个月，然后又拿着服务器的单子找到电信运营商说服务器已有，目前所需要的是更大的带宽，就这样盛大艰难地挺过了两个月的游戏测试期。而在这段时间里，育碧也将《传奇》的名字推广到了全国各地。“10天内突破万人同时在线”的数据给盛大带来了一点信心，但此后与育碧关系的破裂使《传奇》的前景又一次变得扑朔迷离。

离开了传统游戏的销售渠道，盛大只好寻找自己的销售方法。它的关系只存在于网络与电信方面，而无法预知的正是这两方面给它提供的帮助，使它突破了历史。与天府热线的合作是其中最具代表性的例子，因为天府热线本身管理着当地3的网吧联盟，它不但可促使当地网吧的营业机中尽量全部安装《传奇》，同时也把传奇的“点卡”直接摆在了每个网吧的柜台中。

这一举措不但使盛大得到了喘息，且开始逐渐转向盈利。而陈天桥由于从其中看到了机会，也毅然决定推出E-sales电子商务系统，这套系统把各地的网吧作为销售终端，网吧老板只要在盛大网站上登录注册，就可成为盛大在各地的经销商，而玩家也可以在网上直接获取账号。这样做的好处主要有4点，一是网吧成为盛大的消费点，而店堂广告是最有效的；二是用户玩完了卡上的时间，不用跑到书报斤去买卡回来续玩，网吧老板可直接为他充值，节省了时间；三是盛大公司的E-sales系统通过对数据的判断，能够保证不出现各地区冲货现象；四是这种方式不但节省成本，而且保证卡上的密码不会在制作中被泄露。到目前为止，全国已经有15万家网吧成为盛大的零售商，每天都有3万家左右的网吧为盛大卖卡。这就是盛大之所以在传统经销商渠道无法打通的情况下却得到了更大发展的最根本原因。由以上的历史，我们不难发现这其中有一定的偶然性，因为盛大公司是在根本看不到前途的情况下，在不得已和被逼无奈的状态下才寻找新的合作伙伴，而契机是在此后才真正露出一点眉目。

盛大成功的必然性来源于它曾作为一家网络公司所获得的经验，因为那些经验使他们时时注意网络发展中技术提高与服务的重要性。为了保证游戏服务方面的高质量运行，该公司从美国引进了最先进的RSR令牌系统，为玩家提供世界级的中央监控服务。服务质量的提高，延长了一款游戏的生命力，而这一点恰恰是传统的单纯依靠产品销售盈利的游戏厂商所忽略的问题，因为对于他们而言销售才是最重要的。

其实有关服务在盛大中的重要意义，记者是从该公司内部一名普通员工的口中感受到的。当时记者所提的问题是：“你作为盛大的一名员工，感觉你们公司最大的特点是什么？”他的回答直接、明确：“是服务。公司内部的每个员工无论新老，也无论他所承担的是什么样的工作，他都必须首先要肯定一点，即他是在一家服务公司，而他个人也是一名绝对的服务人员。”





本刊记者在采访陈天桥。

第四章 直面陈天桥

《传奇》所取得的成功给网络和游戏两个行业都带来了不小的冲击。一时间，网络游戏成为了两个行业中各企业获得盈利的新亮点。但是，什么样的网络游戏具有前途？什么样的经营方式可以使业务得到拓展？种种新的问题又一次引起了争论。于是，记者走进了盛大公司总裁室，虽然它的经营方向与经营模式并不能完全代表网络游戏未来发展的全部规律，但记者希望可以从陈天桥的经验中找到一些有迹可循的理念。

记者准备的问题很多，涉及到有关盛大的发展、有关网络游戏的发展、在网络游戏安全方面与客服方面等很多细节。陈天桥先生的准备显然很充分，从其发言中，记者可强烈感受到在对于盛大发展中的每一个转折点，都一定是他深思熟虑后作出的决定，也许这也是盛大可以获得成功的必然因素之一。

大众软件：首先我们想听听您对于网络行业发展的看法？

陈天桥：如果从.com公司来看的话，我觉得该是让他们拿出点决心和狠劲的时候了。我们这个行业和赌场一样，输了的就一无所有，而有钱的在苟延残喘，为什么不看准一个地方拚一下呢？如果你不舍得，也要在消耗中消耗完。要不就退出，要不就压赌，一定要看准一个方向，不要总觉得今天B2B好，明天B2C好。现在很多公司还在看着比谁不花钱，结余开支多，其实还是在烧钱。现在我们从这个行业走出来，再回头看，我发现我们的成功在于我们敢博、敢于破釜沉舟。许多娱乐网站不去转型，走独木桥，竞争很惨烈。当然，转型之后的竞争也会很激烈，但它不是独木桥。

大众软件：听说贵公司在管理上借鉴了国际上比较先进的管理办法，您能介绍一下您的管理经验么？

陈天桥：现在我们的工作人员是250人左右，员工数量相对还是比较少的，因此每个工作人员都很忙碌，我本人每天也要工作到晚上10点左右。我从22岁就开始做200人的管理工作，现在30岁，8年时间，这段时间我一直在作管理工作，所以，我觉得这个很简单，只是经验的问题。我初期的风险投资有1000多万，但是当时我们感觉要量力

★国内代理游戏运营公司分类

1.综合性门户网站：
主要公司：网易、新浪、Tom、上海热线、天虎网等。
经营游戏例举：《大话西游》、《精灵》、《侠客行》。

2.台湾省游戏厂商：
主要公司：华义、第三波、华彩、昱泉、游戏橘子等。
经营游戏例举：《石器时代3.0》、《大法师》、《疯狂原始人》、《帝国在线》、《龙族》、《万王之王》、《三国世纪》、《笑傲江湖网络版》、《混乱冒险》。

3.国内上市公司：
主要公司：海虹控股旗下的北极冰、笑傲江湖、亚联游戏、中公网、联众等。
经营游戏例举：《千年》、《红月》、《战场》、《倚天》、《圣者无敌》、《武魂》。

4.电信相关企业：
主要公司：国研科技、重庆电信、广州电信、网宿科技等。
经营游戏例举：《科洛斯》、《决战》（重庆地区）、《传奇》《战场》的服务器。

5.国内软件开发企业：
主要公司：泰德新媒体、亚星腾飞、卓越数码、天晴数码等。
经营游戏例举：《碰碰i世代》、《决战》、《不灭传说》、《幻灵游侠》。

6.香港游戏企业：
主要公司：金智塔、新先科技等。
经营游戏例举：《星河贝贝》、《马场大亨》。

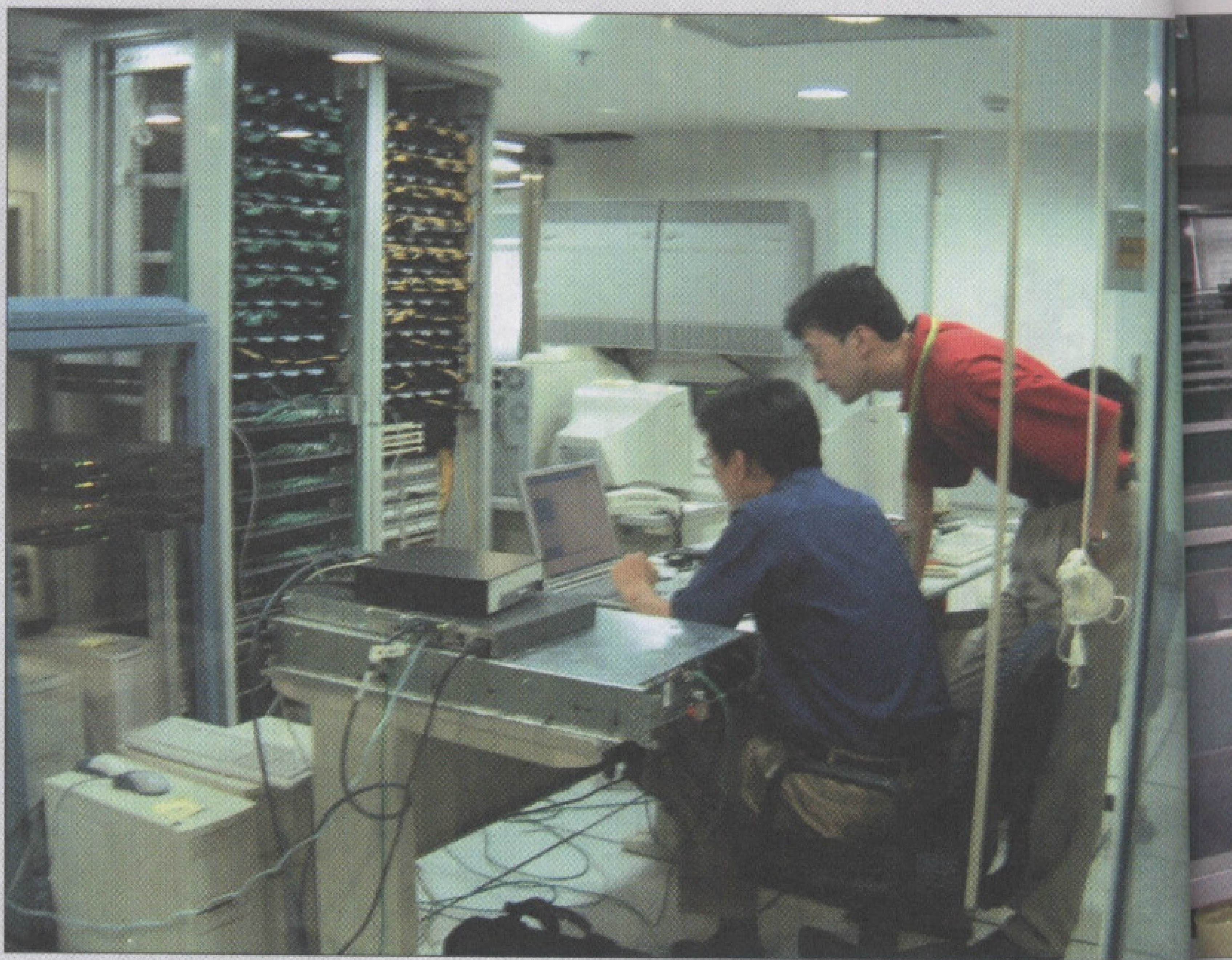
7.日本游戏企业：
主要公司：网星艾尼克斯。
经营游戏例举：《魔力宝贝》。

8.专业游戏网站：
主要公司：联众、第九城市等。

而行，没有去简单烧钱，现在我们需要找更多的人，租更大的大房间，但是在当时这样做是不必要的。有很多从外国回来的MBA在得到和我一样数额的风险投资的时候，就开始把公司扩大化，然后觉得混乱，开始裁员，这完全是一种浪费，因此管理不能只依靠书本上的理论，而需要实际经验。

大众软件：请问盛大对网络安全的态度是什么？有谣传称盛大被黑事件完全是一种炒作。

陈天桥：这个事情不是盛大的炒作。因为在黑客入侵盛大网络的当天我们已经报案。而就在取证的同时，有一个很大的游戏门户网站登出了盛大已经被黑的消息。这个报道是恶意的，因为从取证方面来看的话，本来我们拥有充足的时间给公安部门提供他们所需要的一切，但是它却在没有确定问题前公布了问题的存在，这就逼迫我们必须马上表态，否则就会让客户误解我们是不负责任的。但是表态以后，黑客马上停止了作案，这就导致公安部门无法继续跟踪调查了。所以我说这个大型门户网站起了一个很坏的负面作用，它使这个黑客至今仍逍遥法外。现在我们的30万现金仍存在律师事务所，我们的态度依旧，无论是谁继续攻击盛大，我们这30万都会起到悬赏的作用。



盛大公司的内部服务器中心。

大众软件：那么接下来盛大还会在安全方面展开那些具体的防范措施呢？

陈天桥：对于网络安全，我们有三种想法：

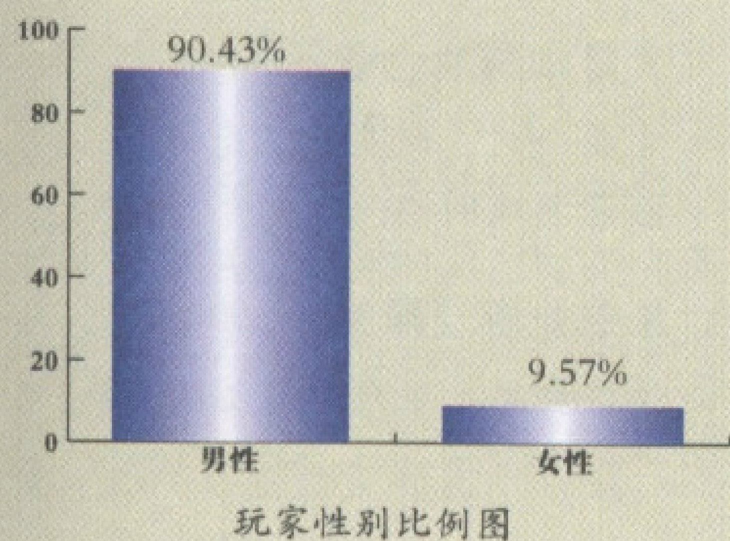
（1）我们一再强调行业的规范。网络游戏公司面对黑客应该站出来说不。现在很多黑客并不认为入侵网站的行为是犯罪，他们只是将其当做娱乐和显示自己的资本，因此当他们知道盛大对于这个行为是当真的时候，就不会再轻易地以身试法了。

（2）我们投入了上百万的经费聘请了某网络安全顾问公司来负责我们的网络安全，这个公司同时也是联想、农业银行、人民银行等大型公司的安全顾问。

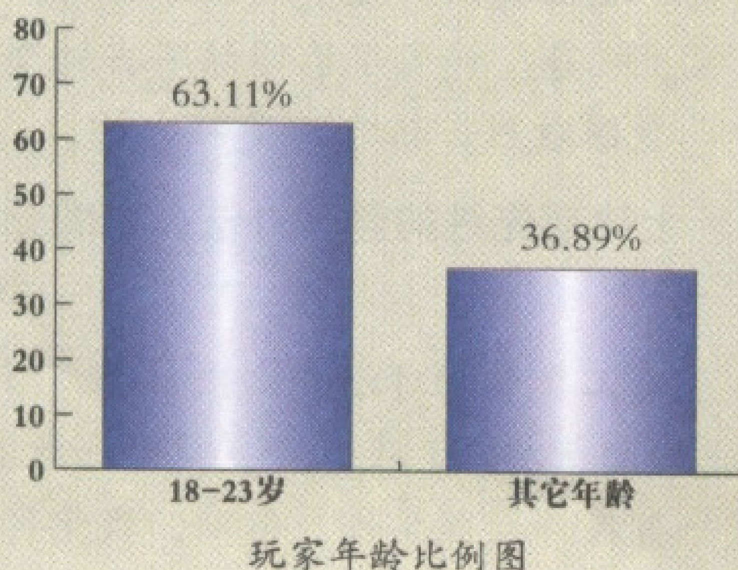
（3）在设备投资引进方面，我们也动用了上千万的资金。我们引进了美国ISI密码管理系统，这套系统使密码一分钟改变一次，因此可以有效地防止密码的流失。另外，由于密码是随时变更的，因此只要你离开，那么密码立刻会变为另一个，无法让你在其它地方继续使用，这也防止了监守自盗的发生。最后我们自己的办公环境是全红外线24小时监控的。

大众软件：记得《传奇》正式公开测试时，盛大公司曾精心培训了十余名专业GM。而在此后却有消息说盛大有GM渎职现象，您能否介绍一下当时的情况么？

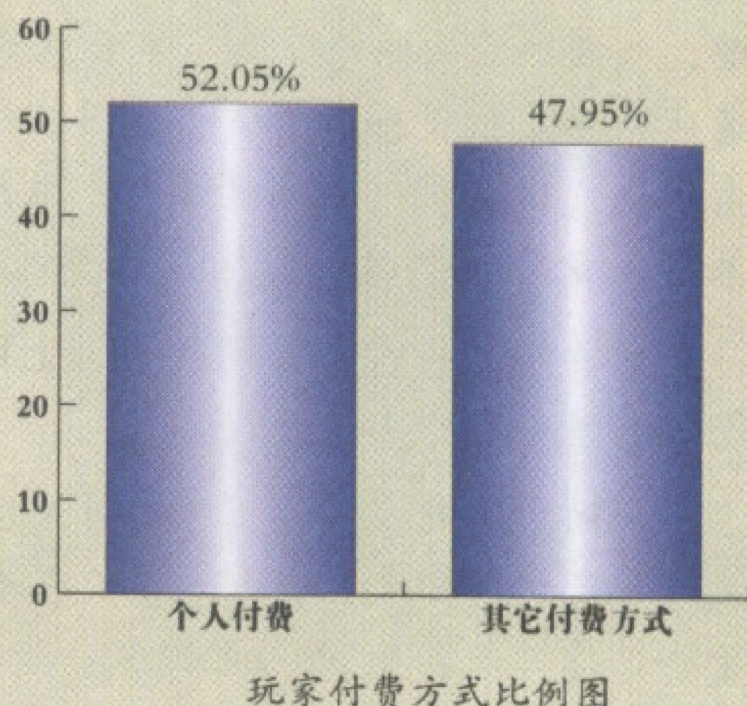
陈天桥：我们去年有位中层干部被查出将盛大的资料卖给别人，我们辞退了这名员工。听说目前这个人在另一家公司很吃香，对此我们可以理解，因为聘请他的公司所做的事情都是盛大做过的，走的是盛大曾经走过的路。我对此不愿做过多评价，一个人有渎职行为，那么他到哪里都有可能会继续这样的行为。从这件事中，我们也可从另一个角度看出目前这个行业并不规范，至少对于此类事件应有相关行业通报。



玩家性别比例图



玩家年龄比例图



玩家付费方式比例图



盛大公司的CALLCENTER中心。（摄影/鸦嘴兽）

大众软件：前一段时间很多媒体报道了关于学生在游戏过程中出现过的事故，比如角膜脱落、夜不归宿等情况，我们发现其中也有和《传奇》有关的负面报道，请问盛大方面是如何看待这些问题的？

陈天桥：这个问题到现在来说的确是一个困扰着我们的问题，因为大家对网络游戏还没有一个正确的认识。有不少人现在还是把游戏当作一种不良的娱乐形式来评价，所以往往一有什么风吹草动，就会有人把游戏拉出来批判。但是，反过来想想，如果说我们盛大每天都有50万人在玩这个游戏，而加上其它公司的游戏，在加上非同时在线的网络游戏者，那么每天几乎有上千万的人在玩网络游戏。由这个数据来看，出现危险的概率并不算高。但是由于此前大家对网络游戏和游戏产业的不理解，因此往往会把这些事情都归罪到游戏本身上去。前一阵电视剧《还珠格格》非常热门，有个孩子在看后学片中的主人公练习轻功，结果摔成残废，但是没有人去说《还珠格格》有问题，这就说明大家对电影、电视这种娱乐形式已经认可了。

大众软件：我们发现您特别喜欢把游戏和电影放到一起类比，是不是您对电影有特殊的爱好？

陈天桥：我不是很喜欢电影，但是我却苦于无法把产业化的想法表达出来，传达给每一个人。游戏虽然和电影是两种产业，但它也是正常的娱乐产业，也需要正面的引导和选择才对，我主张对游戏进行一定的分类，以确定不同用户可以选择的游戏范围。

大众软件：那您对于青少年玩游戏的看法是什么？

陈天桥：这个问题好比曾经流行的武侠小说。在我上初中的时候，就很喜欢看金庸的小说，但家长却不能理解，他们总说武侠小说害人不浅。但是现在，中央电视台也在拍射雕英雄传。这说明什么呢？说明大家已经习以为常了，已经接受了这个文化形式。大家已经明白，武侠通过正确的引导，也是中国的国粹。所以，对于家长或是社会的指责，我们也是非常理解的，毕竟我们还需要一个引导的过程。而我们也会从自身做起，做好服务，给予我们每一个用户以正确的引导，让他们可以从正面去理解游戏的意义。

大众软件：那是不是可以说网络游戏会在网络游戏的玩家成长为社会主流的时候，得到社会认可？

陈天桥：我认为网络游戏应该发展更快。网络还是不同于普通的书籍和影视媒体，因为它的涵盖面更大、更宽泛。现在，美国、日本的游戏产业已和电影产业并驾齐驱，这在中国不是不可能的，但是它需要一定的时间。



大众软件： 最后，我想了解一下有关盛大推出的未成年人保护卡是如何运作的？因为玩家不一定会买这个卡片，这样做会不会只是表面功夫？

陈天桥： 我们发行了针对18岁以下用户的限时卡，它强制未成年人在午夜12点后无法进入游戏。虽然我们知道这个卡片在短期内不会得到市场的欢迎，而且经销商也不一定会帮助我们推行，但我们希望全社会可以配合我们把这个事情做好。从运营商的角度来说，我想我们已做到了自己份内的事情。因为这个卡片我们是完全免费送给经销商的，我们牺牲了自己利益只是为了促使这个年轻的市场可以尽快走向规范。

第五章 弱点与又一次转型



来自各媒体的记者在与盛大公司部门负责人座谈。

对于成功，盛大网络总裁陈天桥先生曾经这样说："《传奇》的成功，是以盛大服务第一的卓越游戏运营能力和能够承受世界最多玩家的先进付费系统为前提的。盛大有信心在二三年后以自己开发的网络游戏成为中国乃至世界网络游戏中最具实力的企业。"

对于陈天桥先生先生的信心，记者从他坚定的眼神中几乎已可以得到完全肯定。而未来究竟会如何发展，也许我们可以从目前盛大正在开展的工作中找到答案。其实，虽然盛大已经取得了一定的成功，但它仍然存在着两个严重的问题。

第一个问题的存在是足以致命的。前文中记者所提到的有关该公司缺乏传统销售渠道的问题。目前，线上支付和线下支付的比例在盛大是4:1，前者占80%。而盛大依靠网吧和网上付费的方式也只是解决了一部分用户的问题，目前仍有不少新玩家在问："玩《传奇》究竟要到哪里去付费？"另外，一个游戏的成功，仅仅代表一个阶段的成绩，而一个公司的发展也绝不可能因为一次成功便停滞不前，在未来更为残酷的竞争当中，销售渠道的顺畅与否仍然决定着这个公司的命运。

为了解决这个问题，上海盛大网络公司于今年4月8日和连邦软件公司在北京签署合约，双方结成战略同盟，并试图打造国内最大的网络游戏经营平台。在此之前，连邦推出了"一卡通"，本意是要用这张卡统治整个网络游戏世界，即所有用户只要拿这张卡付费，便可以玩任何网络游戏，而连邦再与众厂商分账。但其他厂商的大部分用户由于已经可以通过相对广泛的渠道购买到"点卡"，因此目前"一卡通"主要服务的对象都是盛大的用户。

盛大公司的另一个问题同时也是在国内网络游戏运营商中普遍存在的。由于盛大公司只是一个网络游戏运营商，因此虽然当时签下《传奇》时，它只付出了30万美元的版权金，但此后盛大仍需每月从销售总额中拿出相当巨额的一部分付给韩国方面，根据业内人士透露目前我国游戏厂商在代理韩国网络游戏产品时所被要求付给韩国方面的底线是销售总额的1/3（请注意是销售总额，而非盈利额）。这就是说，盛大公司每月至少要付给韩国公司几十万美元的授权费，这显然限制了盛大的发展。而陈天桥先生本人也并不甘心于只作一个单一的运营商，因此他在引进《新英雄门》和《疯狂坦克》两款韩国游戏的同时，也在考虑如何利用手中的资本收购上下游企业，包括游戏开发商和经销商。

如果，这两个弱点都能按照盛大的计划



位于上海浦东新区的盛大网络总部所在地——华融大厦。（摄影/鸦嘴兽）

一步步地得以改善，那么对于陈天桥的信心我们也就不难理解了。

尾声

2001年，曾被某些人命名为网络游戏年。因为根据某些统计数据显示：2000年网络游戏的销售额大约为0.38亿元，在整个游戏产品销售额中所占比重仅为9.8%；而2001年，网络游戏的销售额接近5亿元，其销售额所占比例高达50%。今年7月22日，赛迪顾问公司刚刚发布的网络游戏市场的专题报告表明，2002年我国在线游戏市场销售额增长率可达到52%以上。中国互联网实验室近期推出的《中国网络游戏研究报告》也指出：网络游戏已经成为网络业三大（网上金融、网上教育和网络游戏）赢利且利润优厚的领域之一。另外，根据国内某网络游戏专业信息网站今年4月份的调查结果显示，在中国4 000万网民中，今年有5%即200万人是付费网络游戏的积极参与者，如果以每人每年200元计算，那么将有4亿元的游戏付费收入，再加上互联网ISP接入费及软件销售费，网络游戏市场有近10亿元的收入规模。

由此可见，中国网络游戏产业的发展潜力巨大，而这个发展的空间恰恰给国内目前并不算景气的游戏和网络两个行业都带来了新的契机。但是，这其中也有一个不确定的因素存在，因为网络游戏毕竟还是一个新兴的、不规范的产业，而国家对于网络游戏发展的态度和政策也并未明确。因此，每个公司都应尽早树立起规范这个产业的意识，并注意引导玩家（特别是对于那些青少年用户）树立正确的生活态度与价值取向，万万不可以让类似网吧的悲剧在网络游戏身上重演。

写到这里，我又一次想起了盛大公司为了防止游戏给青少年带来的负面影响，所推出的晚上12点以后不能进入游戏的“学生用充值卡”，另外，该公司还在游戏登录画面上打上了诸如“切勿沉溺游戏”等警告文句。也许，这可以算是一个好的开始，但还有更多的实际问题与实际工作等待厂商去研究并实行。 P



夜幕中的上海南京路。（摄影/鸦嘴兽）

媒体文摘

eNet 2002年9月24日

互动电视：喧嚣背后的真实

如果我们把眼光放长远一些，从未来5至10年的视角出发，那么互动电视的命运将是一个毫无意义的问题。正如我们所知，微软正在不遗余力的把我们的电视机和我们的PC机混和起来，统一成一个完整的家庭智能网络环境。然后给这一切贴上“Made in Microsoft”的标签。从技术角度，我丝毫不怀疑微软会做到它想做到的事情。因此，VOD也好，WebTV也好，可视电话也好，终究会被装进一个统一的“.net”筐子里，成为比尔帝国的组成部分。因此，对于互动电视命运的探讨，长期来看并没有什么实际意义。只不过，当一切都归于微软掌握之后，我们那些短视的家电厂商，是否还能荣幸的被授予分一杯残羹的资格？这暂时还是个疑问。

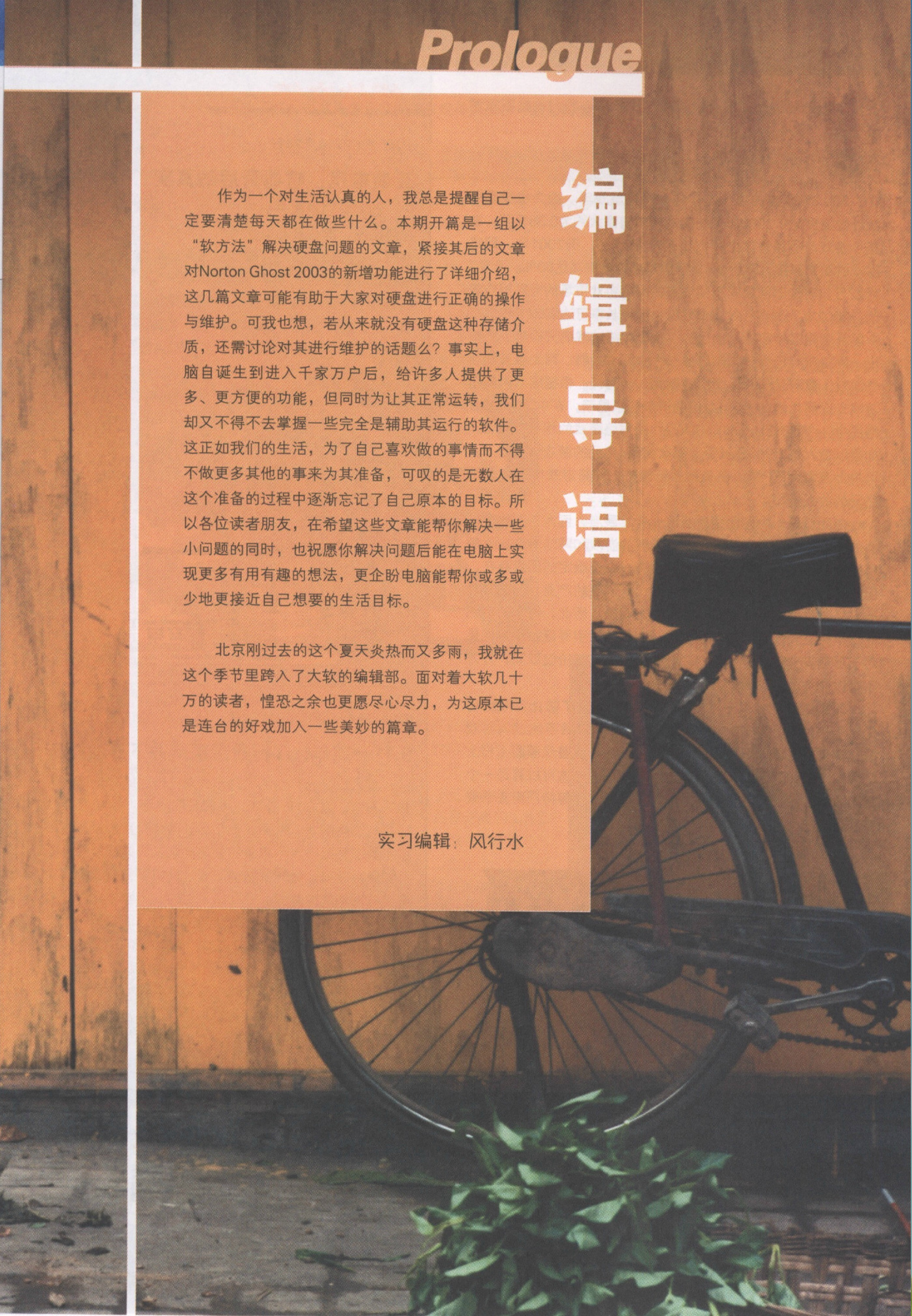


ChinaByte 2002年9月23日

9.11一周年，IT行业遭遇落井下石般打击

有人说，一年前的9.11事件对IT行业的打击是“落井下石”。2000年四月，美国互联网泡沫犹如雪崩，一夜间突然倒塌，殃及众多与互联网公司直接相关或间接相关、甚至根本不相关的公司。众多的纯粹的网络公司如遇龙卷风，旋即就烟消云散，只留下创业者和淘金者破碎而惘然的梦想。在网络公司的倒闭潮中，传统的公司原本期望投资者经过短暂的痛苦后，能重新拾起先前的信心。然而，在企业、投资者和市场的期待中，几架飞机被人为地撞上美国经济繁荣的标志——世贸大厦。在世贸大厦倒塌的同时，投资者的信心也遭受了致命的打击。当两座高耸如云的世贸大厦化为灰烬时，美国的股市也不停地向一个又一个的低点俯冲。





Prologue

编辑导语

作为一个对生活认真的人，我总是提醒自己一定要清楚每天都在做些什么。本期开篇是一组以“软方法”解决硬盘问题的文章，紧接其后的文章对Norton Ghost 2003的新增功能进行了详细介绍，这几篇文章可能有助于大家对硬盘进行正确的操作与维护。可我也想，若从来就没有硬盘这种存储介质，还需讨论对其进行维护的话题么？事实上，电脑自诞生到进入千家万户后，给许多人提供了更多、更方便的功能，但同时为让其正常运转，我们却又不得不去掌握一些完全是辅助其运行的软件。这正如我们的生活，为了自己喜欢做的事情而不得不做更多其他的事来为其准备，可叹的是无数人在这个准备的过程中逐渐忘记了自己原本的目标。所以各位读者朋友，在希望这些文章能帮你解决一些小问题的同时，也祝愿你解决问题后能在电脑上实现更多有用有趣的想法，更企盼电脑能帮你或多或少地更接近自己想要的生活目标。

北京刚过去的这个夏天炎热而又多雨，我就在这个季节里跨入了大软的编辑部。面对着大软几十万的读者，惶恐之余也更愿尽心尽力，为这原本已是连台的好戏加入一些美妙的篇章。

实习编辑：风行水

以软对硬



硬盘问题软件解决方案组文

■策划 本刊编辑部

编者按：

对普通电脑用户来讲，若是在安装或使用硬盘的过程中碰上了难题，实在是件恼火而又无奈的事情。好在这些问题除机械损坏等方面的原因外，我们还可尝试用软件来处理，但绝大多数朋友几乎从未使用过这些软件，部分朋友偶有接触或许也很陌生。在解决硬盘问题时，这些相关的知识又是一点也模糊不得，否则，轻则丢失数据，重则无法启动。为此我们将一些用软件解决硬盘问题的文章组织在一起，组稿过程中我们遵照明确与实用的原则，希望在你碰到类似问题时能有所参照。

硬盘分区新攻略之DM版

■北京 廖勇军

我们平时说到的分区概念，不外乎3种：主分区、扩展分区和逻辑分区。主分区是一个较独立的分区，可以设为活动分区用来引导系统。从理论上讲，一块硬盘上可有0～4个主分区，若是要引导系统，至少需建立1个主分区并将其设为活动分区。扩展分区是可选的，并且不能被置为活动分区，亦不能用来引导系统，但从硬盘的管理角度来讲，扩展分区是与主分区并列的，例如若1个硬盘上已有一个扩展分区，则最多只能安装3个主分区。扩展分区下必须再建分区，即逻辑分区，建立逻辑分区的意义在于：第一，可将逻辑分区视为一种“超级目录”，便于管理文件；第二，对于大容量硬盘，通过对逻辑盘空间大小的选择，可以适当降低磁盘空间分配单位——簇的长度，以减少磁盘空间的浪费。

操作系统可在主分区也可在逻辑分区上安装（若需用其引导则一定要在主分区），但需要注意不同的操作系统应对应不同分区格式。硬盘的分区格式分为FAT16、FAT32、NTFS、EXT2等多种格式。其中FAT16是在Win95以前使用的，因为它的空间使用率低而被淘汰；而FAT 32是在Win95 OEM版之后所推出的分区格式，它使硬盘空间的使用率大大提高，Win9X/2000等系统均可在这种格式的分区上安装，但也有一个不足之处，就是DOS不能在此分区格式上运行；NTFS，是WinNT系统所采用的一种分区格式，它大大加强了硬盘分区的安全性，WinXP的安装亦采用此种分区格式；EXT2是Linux系统所采用的一种分区形式，安全性也比较高。

在分区前应根据想安装的系统确定好分区布局策略。在分区的布局上，一般建议采用把系统盘和其他工具盘分开的分区方法，这样不会使系统盘产生过多的系统碎片。一般情况下，安装Win98系统的分区大小在2GB左右，使用Win2000的朋友系统分区可在4GB左右，剩下的可根据个人需要划分。

明白了分区的基本知识后，下一步是选择分区所使用的工具。现在的主流硬盘容量已经高达80GB了，对容量这么大的硬盘，Fdisk可以说是无能为力，而Partition Magic尽管功能强大，但在分区过程中的稳定性有所欠缺，也不推荐使用。在这里推荐大家使用的分区工具是DM，全称是Disk Manager，几乎每个硬盘生产厂家都有自己的DM程序，但它们的核心基本相同，所以从理论上说它对各种硬盘都是通用的。DM的主要功能有：1.硬盘的低级格式化；2.对硬盘进行分区；3.硬盘的高级格式化；4.硬盘参数的配置。使用DM分区不但方便、安全，而且非常快捷。**下面就以Seagate Disk Manager Version 9.56为例说明DM的使用。**

和Fdisk一样，DM只能应用于纯DOS环境，因此必须用带有DM程序的DOS引导盘启动计算机。首先将DM拷到一张DOS引导盘上并插入软驱，开机后按“Del”键进入BIOS设置，设置为从软盘启动（一般情况下进入BIOS后的选择顺序是：“BIOS FEATURE SETUP”→“Boot Sequence”）。计算机经过引导软盘引导进入DOS后，输入命令行“dm”，确定后将弹出欢迎界面（图1），按

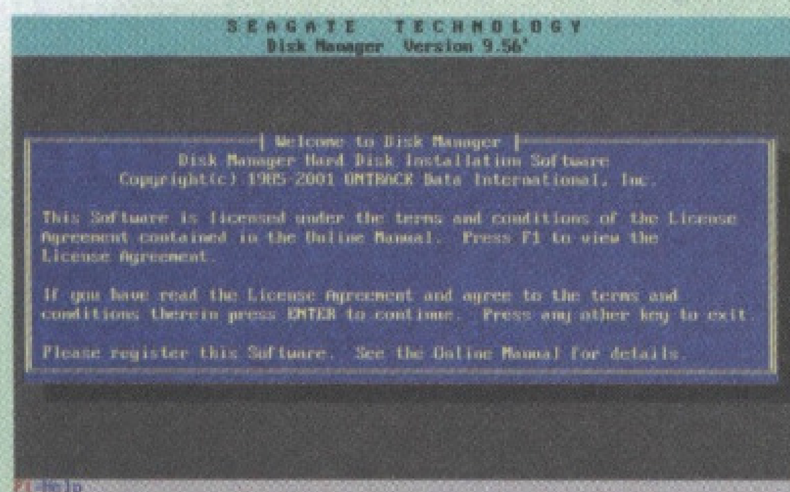


图1

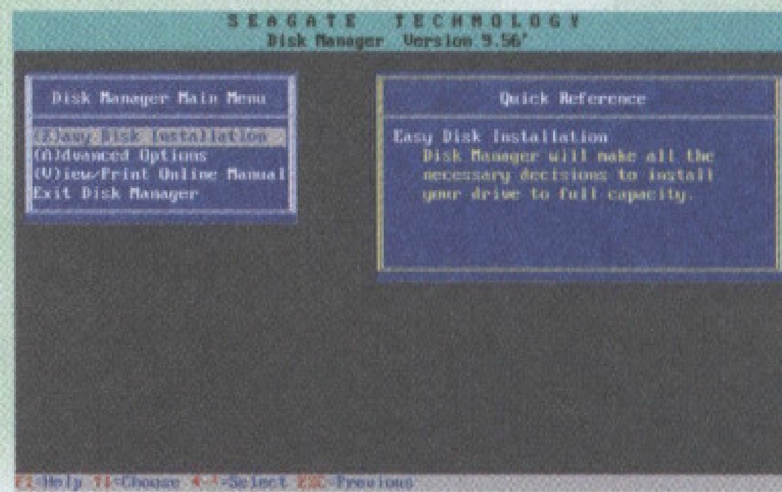


图2


图3


图4


图5


图6


图7


图8

回车键进入DM的主界面（图2）。在这里我们可以看到操作界面还是相当简洁的，主界面左边是软件的主菜单（Disk Manager Main Menu）。

选中主菜单第二项的“(A)dvanced Options”并按回车键继续，这时将出现一个“Advanced Options”子菜单（图3），此时在操作界面右边可以看到选项的简单说明，这对初次使用或不太熟悉DM的用户来说是有一定帮助的。

根据提示，我们选择子菜单中的第一项“(A)dvanced Disk Installation”并回车继续。程序提示找到磁盘，经用户确认后程序要求选择待操作的磁盘（图4），在右边的“Drive List”菜单中用上下键选择要操作的硬盘并按回车键继续。

在接下来弹出的菜单中选择文件系统的格式（图5）。之后程序询问是否使用FAT32文件系统，在一般情况下我们都应该选择“Yes”。

之后程序给出3种分区选择（图6），在这里我们选择A项把硬盘分为一个2.142GB的分区（也可选择C项自定义分区）。

按组合键“Alt+C”确认前面所进行的操作（图7），程序将在接下来的两个步骤中询问是否使用快速格化、是否使用默认的簇大小值，一般情况下我们也都应选择“Yes”。

最后再确认一次即可完成所有的任务指定，之后DM开始对硬盘进行快速格式化（图8）。这一过程DM只是在硬盘中写入主引导记录和硬盘分区表，事实上由于新硬盘一般都不可能有坏道，很适合使用这种快速格式化的方法。整个过程非常的快，相较其他的分区软件，效率要高得多。格式化完成后重新启动计算机，新硬盘的分区工作就完成了。P

◆名词解释：DM

此专题的诸文中皆提到Disk Manager（即DM），实际上也是因为DM在解决硬盘问题时快捷而功能强大。DM最初是各个硬盘厂商为管理各自硬盘所发布的一个类似于驱动程序的软件，由于可绕过BIOS对硬盘信息直接进行读写与管理，DM的功能可以说相当强大，可解决的问题亦非常多。不过，不同厂商发布的DM版本只支持本厂的硬盘，如果它发现所运行的硬盘厂家不对，就会中止运行。这使造成了任何一个DM版本只会在较小的范围内使用。如今DM能应用于各种硬盘，是DM的伙伴程序DM Partner的功劳，它对使DM能在各个厂家的硬盘上运行，改进后的DM几乎兼容于所有IDE接口的硬盘，也因此被称为“DM万用版”。这个万用版本基于Seagate Disk Manager核心，目前编者所见到的最新版是Version 9.56（Build 0208），大家可到DM万用版的主页“http://z80.3322.net”下载最新的中英双语版。功能强大、速度快、兼容性好是DM最吸引人的优点，此外操作简便，很适合于初级用户，同时对高级用户也提供了很好的定制功能。本组文章介绍的DM功能严格来讲还只是其所有功能中少数的一部分，但这足以满足一个普通用户的需求了。

新硬盘与老主板兼容问题的原因及解决

■江西 六翼炽天使

这个问题主要是针对要升级的朋友提出的，事实上如果是全线升级或干脆买一台新机器，根本不存在此问题。所谓新硬盘与老主板的兼容问题主要集中在两方面：一是许多老主板需要手动检测新硬盘，另外一方面是一些老主板无法正确识别大容量的新硬盘。第一个问题的解决相当容易。安装新硬盘的第一步要在BIOS里自检一遍硬盘，现在人们所使用的大多数主板，会在硬盘接上后开机自动检测。但也不排除有些用户还在使用一些老主板，这些主板默认的是不检测硬盘，这时如果要检测就必须手动实现。在机器启动时按“Del”键进入BIOS设置，选择“IDE HDD AUTO DETECTION”（硬盘接口自检）（图1），一般情况下就可检测出硬盘所在的IDE接口及硬盘的容量。如果不进行这一步，你将无法对硬盘作任何操作。第二个问题，即老主板对新硬盘的正确识别问题，也是用户在升级硬盘时碰到的较为突出的问题。这也是本文要重点讨论的内容。

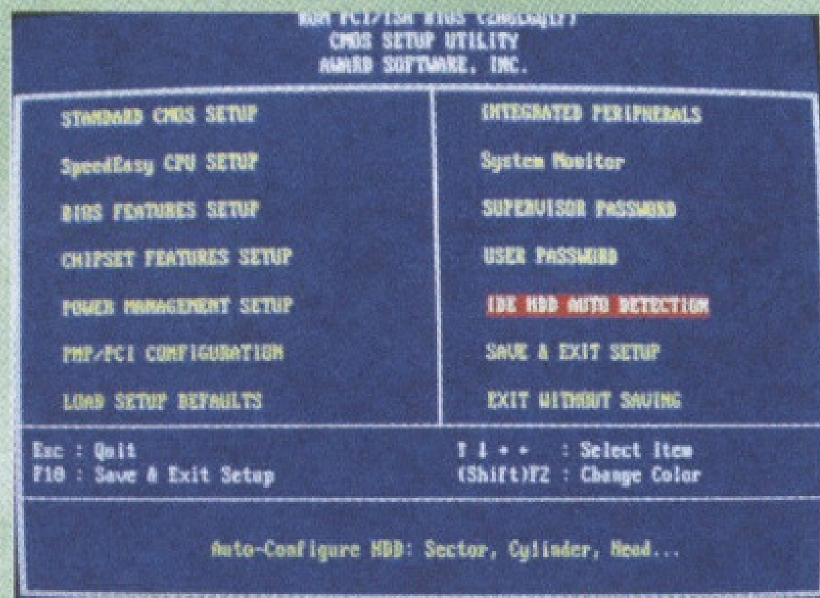


图1

一、大容量问题产生的原因

一般来讲，主板芯片组不同，能识别出硬盘的最大容量也各不相同，特别在一些老主板上此问题相当突出。这是因为早期制定硬盘标准时，并没考虑到硬盘容量的发展速度会如此迅速，主板BIOS和硬盘所使用的接口技术一起导致了硬盘可被识别的容量始终存在着上限。

在硬盘容量达到528MB之前，BIOS采用“NORMAL”模式对硬盘进行识别，即用“柱面/磁头/扇区”的方式对硬盘的扇区进行逻辑定位；这种方式下BIOS使用16位寄存器存放柱面数，8位寄存器存放扇区数，4位寄存器存放磁头数，因此当时使用这种技术的主板最多只能检测到528MB的容量，而且操作系统也只能对这个容量以内的空间进行使用。随着硬盘的技术发展，硬盘容量扩大速度很快，但在此模式下，超过528MB的硬盘容量就完全浪费了。为弥补这一点，主板厂商在BIOS中采取了“LARGE”的移位法技术，采用此方法后，主板对硬盘容量的支持扩展到了8.4GB。几乎同时出现的还有一种称为“LBA”的逻辑块寻址技术，它为每一个扇区都指定了一个连续的线性号码，每个号码经过寄存器后可由内部电路寻址到对应的扇区。当BIOS调用INT 13h中断时，仍然以“柱面/磁头/扇区”的方式进行，但数值需进行正确的转换。这就在历史上形成了主板对硬盘使用的3种不同模式（图2）。

但硬盘技术的发展依然是很快，主板使用LARGE和LBA模式虽然突破了528MB的容量限制，但它们都无法支持超过8.4GB的容量。当硬盘容量突破了8.4GB后，这个问题变得越来越尖锐。最后主板商普遍使用了全新的API规范来扩展INT 13h。它采用直接的LBA号码来寻址每一个扇区，即直接将数据写入寄存器，以实现真正的完全线性寻址，最大寻址能力可达到128GB。然而仍有许多老主板并没有采取这种技术，这样在其上面，8.4GB成为一个容量的瓶颈。

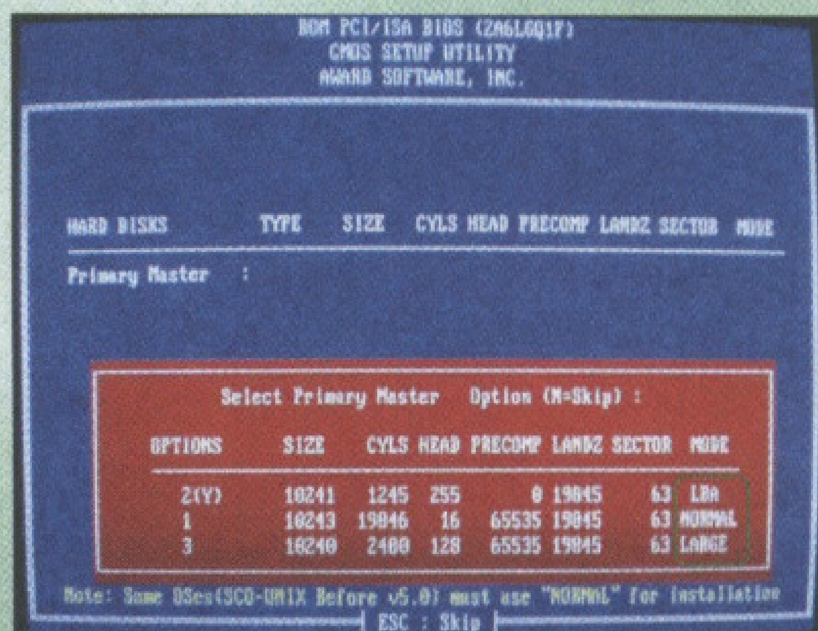


图2

二、大容量问题的解决方案

如果你不幸遇到这样的兼容问题，也不用过分担心，因为我们也可通过主板厂商的外挂驱动程序来识别大硬盘，找到主板厂商提供的驱动程序后，只需进入DOS状态，键入安装命令，之后依照程序所提供的安装向导一路回车即可完成升级识别的过程。不过除了这种方法，你还可通过DM（Disk Manager）或升级BIOS的方法来解决这一问题。DM识别的方法简单快捷，升级BIOS则是一劳永逸，二者各有其优势。

1.使用DM分区解决硬盘的大容量问题

使用DM来对大硬盘进行识别是非常方便的。其原理是利用DM可绕过主板BIOS对硬盘的检测，直接读取硬盘的信息，因此在老主板不能正确识别大容量硬盘时，可用DM进行识别并格式化。实现方法非常简单，你只要用DOS启动盘启动机器，进入DM所在目录，运行“dm”命令进入程序，之后对要安装的大硬盘进行格式化（一般格式化、快速格式化、低级格式化均可）即可。硬盘被格式化后，由于DM将在开机时驻留系统内存，直接进行硬盘管理，并对老主板

BIOS的INT 13h接口进行扩展，从而系统就能直接用LBA号码来寻址，也就是说，可轻易读取8.4GB以上的硬盘容量。

编者注：由于上文已对DM的快速格式化作了详细的步骤说明，这里就不再重复这一过程了。

2.升级主板BIOS应注意的问题

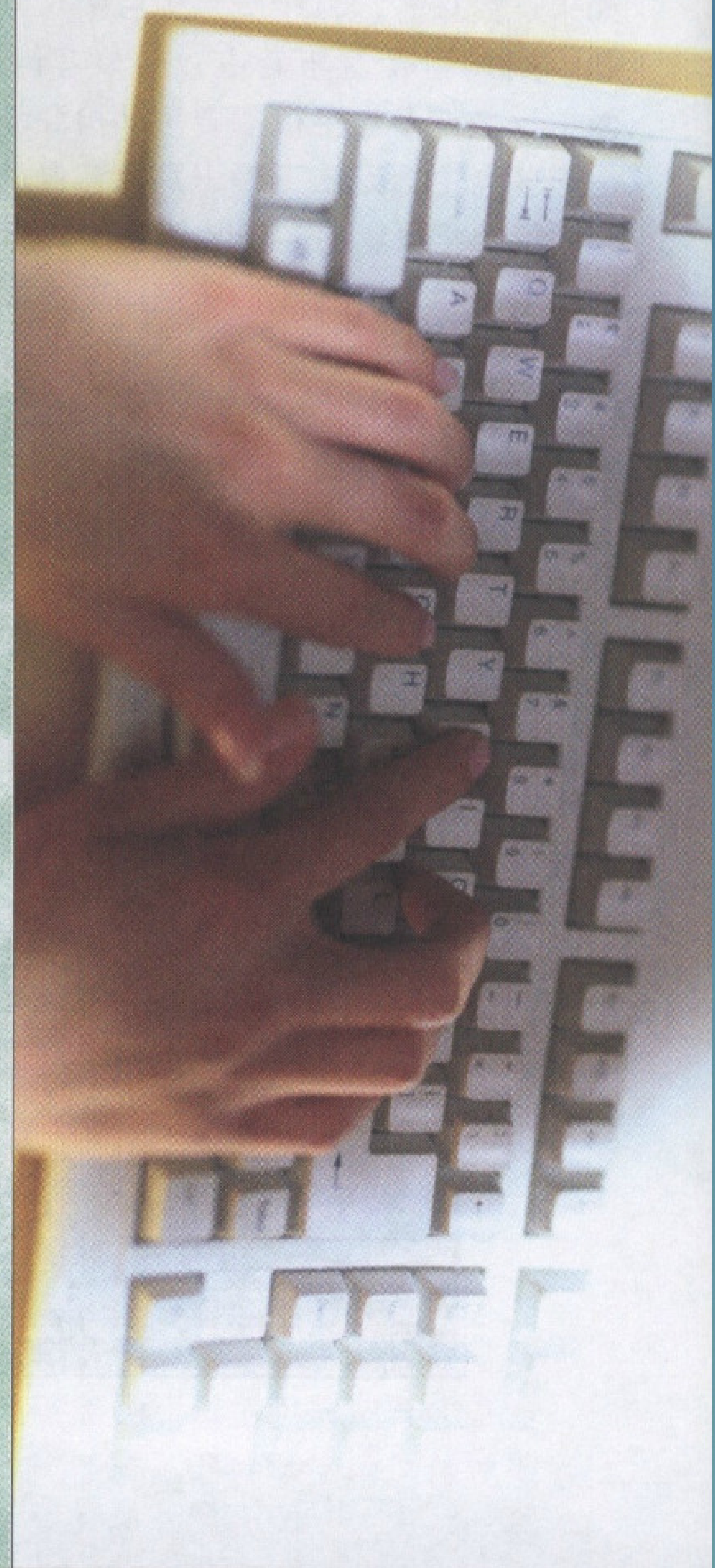
当然，一劳永逸的方法还是升级你的主板BIOS。这样可使主板不需认何软件帮助而直接识别出大容量硬盘。我们可到主板的官方网站去下载一个最新版的BIOS映像文件，并同时下载一个刷新BIOS的工具，之后在纯DOS下刷新升级BIOS文件了。不过这里要特别注意，因为如果在这一步有任何失误，都有可能造成主板的永久损坏。有不少杂志和报纸上已说过怎样来升级BIOS了，我们这里就不再重复了。但这里给各位提出几点值得注意的事项。

（1）不少杂志或报纸里在提到升级过程时，是让大家把BIOS映像文件拷到磁盘里，最好是启动盘里，以便在使用启动盘启动后可直接利用软盘升级。但笔者认为这个BIOS的映像文件应当放在硬盘里，因为软盘一般易损，故将映像文件放在硬盘中的安全系数要远高于放于软盘中。

（2）BIOS的映像文件最好是在其主板的官方网站上下载，因为在其它网站下载，文件中可能含病毒或其它程序，这可能会直接导致在升级BIOS的过程中产生错误，而这种错误的产生很可能会永久损坏你的主板BIOS芯片。而主板厂商的官方网站下的下载文件则基本上不会出现这种问题。

（3）注意在升级BIOS的过程中，绝对要保证升级过程顺利进行，若出现突然断电的情况，你的主板BOIS芯片大有可能就此报销。所以在升级时，一定要选择一个电压稳定，并且不会发生意外停电的时刻。

（4）在选择不同版本的主板BIOS时，大家可能会认为BIOS的版本当然是越新越好，其实这是一种误区，因为大多数新版本的BIOS很有可能是一些Beta版本，即测试版，在此版本中可能存在各种各样的Bug和一些莫明其妙的问题，所以还要选择比较合适自己主板的并且稳定性强的版本。此外一般用于刷新主板BIOS的应用程序都有专用性，一般一个程序只能作用于其对应的映像文件，最好不要将其使用到其它型号的主板上。



硬盘坏道处理攻略

■广东 信缘

硬盘坏道分为逻辑坏道和物理坏道两种。前者通常多数是由于软件的使用或操作不当，如经常不正常关机（当然频繁的不正常关机可能也会引致物理坏道）所造成的，而物理坏道则是硬盘磁道上产生了真正的物理损伤。出现坏道的硬盘通常会出现速度严重下降，读写发生错误的现象。

硬盘的逻辑坏道属于软坏道，并不是真正的物理损坏，但若不及时修复则会导致坏道区域蔓延，从而造成更多数据丢失或程序出错。修复逻辑坏道的方法并不难，最常用的就是使用Windows自带的磁盘扫描程序。以Windows 98为例，其附带的磁盘扫描程序可用于检查磁盘物理介质、系统和文件、目录存储扇区是否损坏。对出现坏道的分区进行全面扫描并选择自动修复错误后（图1），逻辑坏道一般都会消除。

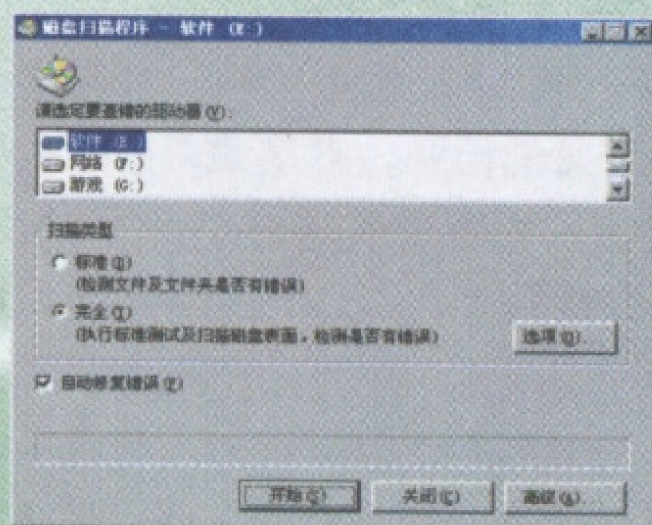


图1

如果运行磁盘扫描程序后，报告磁盘出现坏道，此时一般指的就是物理坏道了。这种情况下，你如果对硬盘进行高级格式化（高级与低级格式化的区别参见后文）时，格式化程序运行到某一进度会停止不前，最后报错，无法完成指定任务。

当磁盘出现物理坏道时，对仍可读取的数据，先将其复制到另外的硬盘，不可读取的数据已很难挽救了，如果是非常重要的文件，可将硬盘送至专业的硬盘

急救中心，否则只有放弃。有些朋友在检测出硬盘出现坏道时，只要不危及数据就不加处理，其实这可能会使坏道情况进一步加重。因此下面介绍如何修复和继续使用已经出现物理坏道的硬盘。但须注意的是，经以下方法修复好的硬盘虽然还能用一段时间，但危险因素并没有被降低到0，仍需经常做好重要数据的备份。

处理物理坏道的方法比较复杂，这里我们将所有情况分为两种：一、坏道不在0扇区，所谓0扇区指的是硬盘的物理第一扇区，这个扇区又被称为主引导扇区，因为硬盘的主引导文件就写在此扇区，若坏道出现在此扇区不仅系统无法引导，而且用通常方法也无法安装系统。二、坏道分布在0扇区。我们针对两种情况采取不同对策：

一、坏道不在0扇区

在这种情况下，由于硬盘仍能引导，所以可用工具软件读出硬盘的信息并进行处理。但当硬盘上出现了一个坏道后，如果继续对有坏道的分区进行读写，很容易使与坏道相邻的磁盘介质遭到物理损坏，结果会出现更多的坏道。因此总的处理原则就是：将物理坏道与正常磁道隔离。下文将提供两种隔离坏道的方法：

1.将坏道所在区域空出，不再分配使用

此方法的原理是用工具软件把坏道所在区域空出，对此区域不进行磁盘使用空间的分配。由于磁盘空间不被分配，用户也无法再次访问该区域，从而防止坏道的蔓延。笔者手中有一块硬盘，有4个逻辑分区，坏道出现在第二个逻辑分区中（图2，Windows 2000下的硬盘管理图）。下面就要对这块硬盘中的坏道进行处理。需要准备的工具是1张Win98启动盘与PartitionMagic 7.0，后者可在“http://download.pchome.net/php/download2.php?sid=8556&url=/system/harddisk/PartitionMagic7.zip&svr=1”获取。首先建议读者像笔者一样，将出现坏道的硬盘作为第二硬盘挂在第一硬盘的系统上，并将PartitionMagic 7.0安装在第一硬盘上，我们将在Windows 2000下运行它。当然，如果你的坏道所在分区不是系统区，你也可以仍启动系统到Windows下，然后用PartitionMagic 7.0进行处理；最坏的情况是你没有可启动的硬盘，也没有关系，你可在其他机器上先安装PartitionMagic 7.0，然后制作救急盘（需要两张软盘），用第一张盘启动系统，用第二张盘启动PartitionMagic 7.0，之后的具体操作方法和本文所述相差无几。

首先要对硬盘的坏道位置进行较准确的检测，一般选择在DOS下进行。使用Win98启动盘启动机器，进入纯DOS环境，运行命令“Scandisk /surface X:”，其中“X:”指的是待扫描的分区盘符，耐心（一定要耐心，因为对坏道的检测需要很长时间）等待扫描过程完成。当发现有坏道时，扫描进程会停止，并询问是否要进行修复（图3），为了能继续进行扫描，选择“Fix it”。通过扫描我们确定了坏道所在的位置（图4），标有“B”字的地方即为坏道。由于硬盘大小为近500MB，我们大致估计坏道应是在分区末尾100MB之内。因此，计划将分区末的100MB空出。这里不推荐将坏道所在的分区缩得太小，因为如果太小，使用数据时，坏道有可能影响到好的扇区，引起更多的坏道。

计划好后，进入Windows并启动PartitionMagic（图5）。右键点击需修复的分区（本例中为K分区），选择“Resize/Move”来调整分区的大小，如图6所示将分区调整为400MB，后100MB空出来。确定后回到主界面，见到K盘后多出了一块未分配区域（图7）。坏道已包括在其中，我们的目的也达到了。之后点击主界面右下方的“Apply Changes”并确定，PartitionMagic就会执行刚才我们的操作。最后关闭PartitionMagic，此时软件会视你操作的情况决定是否要重启，若是要重启依向导进行即可。

这里举的例子是坏道在分区后部的情况，实际上如果坏道出现在分区前部



图2

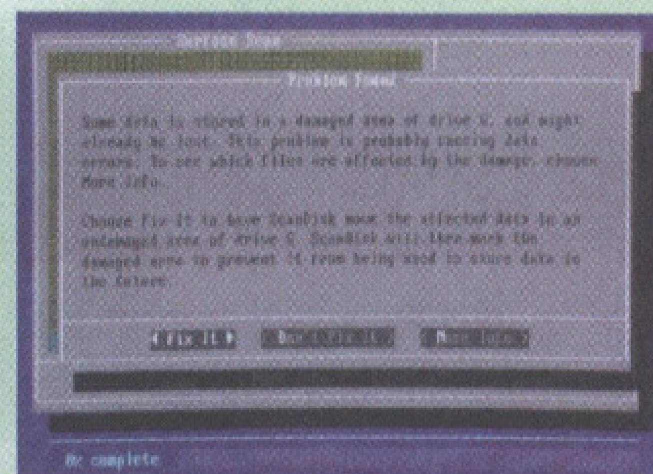


图3



图4

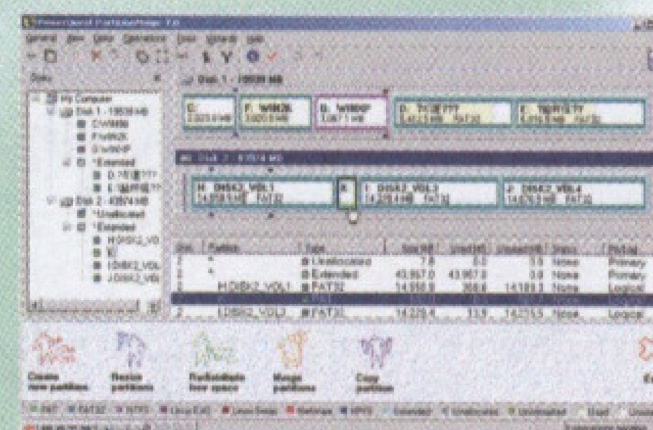


图5

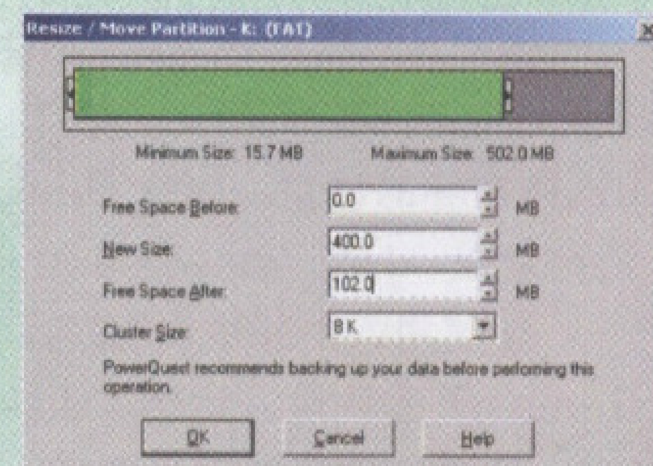


图6



图7

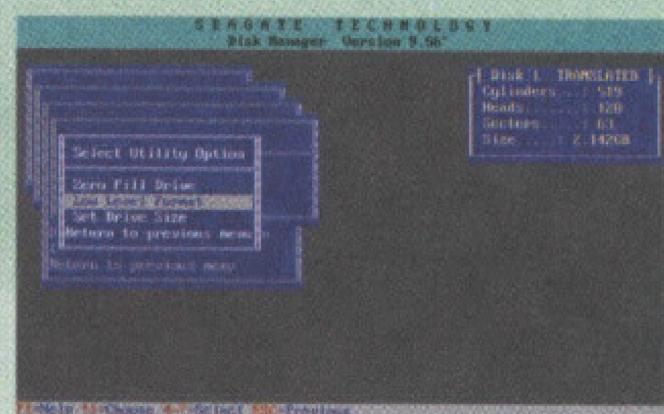
可类似操作，只是调整大小时将分区向后缩就行；但若坏道出现在分区的中部，则除了进行缩小分区的操作，还需在未分配区域上创建（Create）一个分区，方法是在未分配区域上点右键并选择“Create”，此时应注意计算坏道所在位置时不要出错。

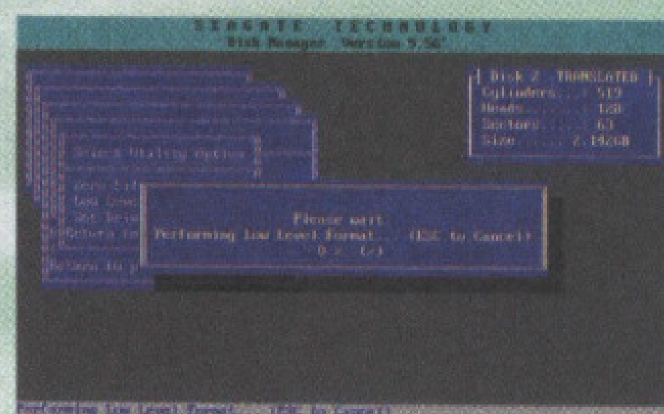
2.对磁盘进行低级格式化

上面所讲的这种情况适合于坏道较少且集中的情形，一般来讲刚出现坏道的硬盘用此法就足够了。但若是坏道较多且分散，则要考虑使用低级格式化的方法了。

所谓“低格”是指对一块裸盘进行磁道和扇区的划分，并标注地址信息、设置交叉因子（又叫间隔因子）。这些都是对磁盘进行的底层操作，不同于高级格式化，后者只能完成清除数据、生成BOOT区信息、初始化FAT（文件分配）表、标注逻辑坏道等工作。低格一般都是由厂家在出厂前做的，没有特殊情况时不建议用户使用。但在处理坏道方面低格却很有优势，因为方法1所述的不分配硬盘空间仅能做到对操作系统和用户“不可见”，但对硬盘管理来讲仍是“可见”的，而低格后坏道将会完全“不可见”，即使是专业的硬盘工具也看不到。这样就不用担心对坏道区域的访问了。但由于此法会完全破坏硬盘上的数据，因此在进行格式化时应对重要数据进行备份，同时低格要对整块硬盘进行操作，所需时间也会比较长。

高级格式化使用操作系统自带的“Format”命令，而低格则需要用专门与硬盘配套的软件。这里我们向大家推荐的是Disk Manager（简称DM）万用版v9.56版，这个版本适用于几乎所有IDE接口的硬盘。其中包含的低级格式化程序可以帮助修改硬盘的交错因子，甚至可以让某些0磁道出了问题的硬盘起死回生。先使用Win98启动盘启动机器进入纯DOS状态，进入到在DM所在目录下，运行命令“DM”，即可进入主程序。依次选择“Advanced Options”→“Maintenance Options”→“Utilities”，然后选择你的硬盘，最后选择“Low Level Format”（图8），程序会弹出警示框，提醒用户所有数据将损坏，仔细回想你的步骤，确认一切都没有错误后，按下组合键“Alt+C”并在下一步选择“Yes”后开始低格（图9）。


图8


图9

二、坏道分布在0扇区

如果坏道破坏了硬盘的0扇区，系统启动时会显示“Track 0 bad，Disk unusable”（0磁道损坏，硬盘无法使用），这时用“Scandisk”程序扫描可看到C盘的起始簇出现“B”标志。硬盘的0磁道遭损坏是比较头痛的故障，一般人往往将出现这样故障的硬盘作报废处理，但其实合理运用一些磁盘软件，把报废的0柱1磁头1扇区屏蔽，而用1柱1磁头1扇区取而代之就能起到起死回生的效果。下面介绍一下如何使用Disk Genius来修复0磁道损坏的硬盘。Disk Genius原名DiskMan，是一个国产共享软件，下载地址是：http://newhua.ruyi.com/down/DGen20b0219.zip。

先使用Win98的DOS启动盘启动机器进入纯DOS状态，进入到Disk Genius所在目录，运行“diskgen”命令启动主程序，可以看到仿Windows纯中文图形界面（图10）。这里是一个1GB、格式为FAT32的硬盘，按组合键“Alt+T”，选择“工具”菜单下的“修改分区参数”，可以看到它的起始位置是0柱1磁头1扇区（图11），将起始柱面由0改成1，其它数字务必保持不变，按“确定”。这时该硬盘起始位置已经由原来的0柱1磁头1扇区变成了1柱1磁头1扇区。最后保存设置并重启电脑，经过系统对硬盘的自动检测后（有的主板需按“Del”键进入BIOS，并进入“IDE HDD AUTO DETECTION”检测硬盘，此时可看到扇区数比原来减少了1位），格式化经处理后的硬盘并在其上重新安装操作系统即可。



图10



图11

硬盘引导扇区问题的原因及处理方法探讨

■广东 信缘

我们都知道，硬盘的主引导扇区是硬盘中最为敏感的区域之一，因为其中包含两项重要内容：主引导记录（MBR）和硬盘分区表。其中的主引导记录（MBR）用于检测硬盘分区的正确性并确定活动分区，负责把引导权移交给操作系统，如果此段记录损坏将无法从硬盘引导。所以硬盘的主引导区常常成为病毒攻击的对象，从而被篡改甚至被破坏，另外一些其他软件也会修改引导区的内容，如果修改有误也会使硬盘无法启动。主引导扇区被破坏了，开机后系统会提示"Disk boot failure, Insert system disk and press enter"，尽管硬盘里面有系统但BIOS却视而不见。

我们仍可像上文一样使用Disk Genius修复硬盘的主引导记录，进入主程序后，选择"工具"菜单下的"重写主引导记录"（图1），按确定后重启计算机。这时MBR已经修复，但硬盘分区表内容还没有恢复。如果平时有注意备份分区表，可以进入Disk Genius按"F10"依据备份恢复分区表。否则可以到"http://download.pchome.net/php/download2.php?sid=6967&url=/utility/antivirus/av98/Fixmbr.exe&svr=1"处下载一个名为"Fixmbr"的修复软件。Fixmbr是一个DOS下的应用小工具，只有12kB，专门用于重新构造主引导扇区。启动到纯DOS，进入Fixmbr所在目录并运行命令行"Fixmbr"，它将检查MBR结构，如果发现系统不正常则会出现是否进行修复的提示。如果回答"Yes"，它将搜索硬盘上的所有分区，当搜索到相应分区后提示是否修改MBR，回答"Yes"则开始自动修复。缺省的状态下程序将搜索所有存在的硬盘，可用"fixmbr [磁盘号(0–3)]"的命令格式来指定要修复的硬盘，其中0表示第一个硬盘。完成以上操作后，如果出现误操作例如修改了正常硬盘,可以用"fixmbr /z"命令行将结果清空后重新启动，就可以恢复到原状态。需要注意，一般主板都开启了防病毒功能，运行此软件时需要在BIOS中禁止此功能，否则可能出现死机的情况。



图1

硬盘无法启动除由于主引导扇区被非法修改外，还有其他原因，这其中最常见就是所谓的"硬盘逻辑锁"了。"硬盘逻辑锁"是一种很常见的恶作剧手段，中了逻辑锁之后，无论使用什么设备都不能正常引导系统。"逻辑锁"的上锁原理是：计算机在引导DOS系统时将会搜索所有逻辑分区的顺序，当DOS被引导时，首先要去找主引导扇区的分区表信息，然后查找各扩展分区的逻辑分区。"逻辑锁"修改了正常的主引导分区记录，将扩展分区的第一个逻辑分区指向自己，使得DOS在启动时查找到第一个逻辑分区后，查找下个逻辑分区总是找到自己，这样一来就形成了死循环。

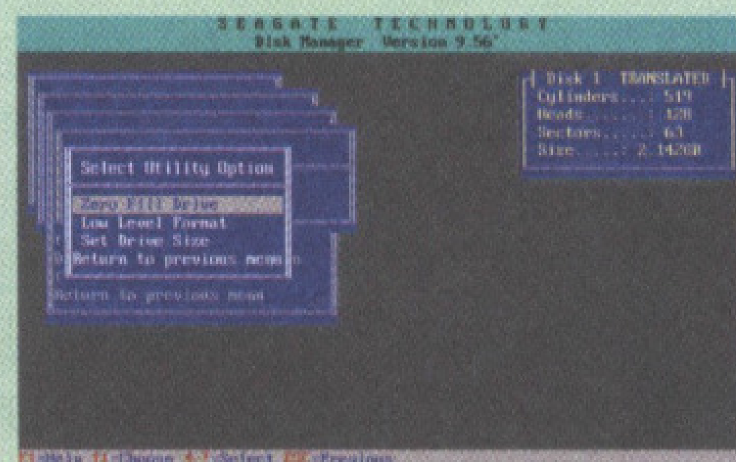
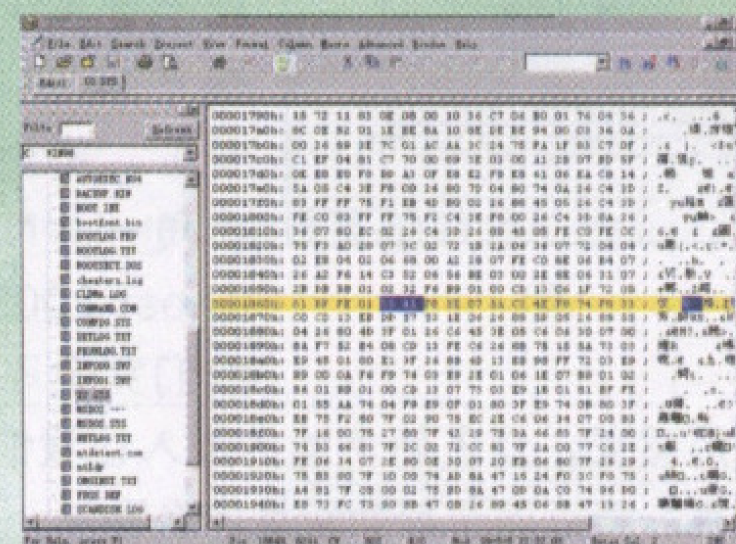


图2

对"逻辑锁"造成的损坏，除专门解锁的程序外，还可以用DM来简单地解开。因为DM会直接读写硬盘信息而不依赖于主板BIOS，所以我们也可以利用DM软件为硬盘解锁。在启动机器时按"Del"键进入BIOS设置，将所有IDE接口设为"NONE"并保存退出，之后用带有DM的DOS系统启动软盘启动系统，系统即可"带锁"启动，因为此时系统根本就等于没有硬盘。启动后运行DM，你会发现DM可以识别出硬盘，用DM中的"Advanced Options"→"Maintenance Options"→"Utilities"→"Zero Fill Driver"（图2）清零。然后退出到DOS环境，运行"fdisk /mbr"命令，重写一遍主引导记录，再用DM把硬盘进行分区和格式化就可以解除"硬盘逻辑锁"了。这种方法简单方便，但是有一个缺点，就是硬盘上的数据保不住了。此外还有一种方法可以保住硬盘中的数据，但难度较大。首先准备一张DOS系统启动盘，然后在一台正常的机器上，使用你熟悉的二进制编辑工具（如UltraEdit32）修改软盘上的IO.sys文件（修改将该文件的系统与只读属性去除），在这个文件里面搜索第一个"55AA"字符串（图3），找到后修改为任何其他数值即可。用这张修改过的系统软盘你就可以顺利地把被锁的硬盘启动了。不过这时由于该盘正常的分区表已经被破坏，所以无法用Fdisk来删除和修改分区，此时可以用上面关于分区表恢复的方法来处理。


图3



披上新装的幽灵
Norton Ghost 2003初体验

晶合实验室 小虫

对PC用户来说，Symantec公司的Norton SystemWorks系列整合软件无疑是功能最全面、最强悍的系统维护和优化工具，此外每年的版本升级都会带来一些激动人心的功能。2002年9月3日，Symantec在美国发布了最新的Norton SystemWorks 2003。该产品有两个型号：普通版本和专业版本（Professional Edition）。这些版本可在网上预定，价格分别为96.95和99.95美元，零售店及网上商店从9月下旬开始供货。专业版除了具有普通版本的全部功能外，还包含Norton Ghost 2003、Process Viewer、甚至可以对系统性能进行测试的“PerformanceTest”工具（后两个功能并非Symantec开发）。



图1

我们拿到了Norton SystemWorks 2003英文专业零售版本（图1），它的其他功能和先前版本相比改进不大（也许核心性能有所提升）。不过本文的主角——Norton Ghost 2003则给了我们完全不同的使用感受，众多新功能的加入让我们非常惊喜。那么这些新功能是什么呢？

在本刊2002年第5期《大众鬼故事》一文里，我们曾非常详细地介绍了Norton Ghost 2002的各种功能及其使用。现在，在操作上Norton Ghost 2003和前面的版本已有了相当大的区别，虽然它也可以像前面版本一样使用，不过对于普通用户来说，视窗操作系统用户接口的加入使得它更具亲和力。记得我们说过，Norton Ghost 2002和Norton Ghost 2001相比几乎没有改进，那么Norton Ghost 2003带来了什么新的改变呢：

1.视窗操作系统用户接口：可在视窗操作系统中直接运行Norton Ghost 2003，无须手动切换系统。

2.虚拟分区支持：可在多数情况下解决对系统启动盘的需要。

3.Linux支持：可备份、恢复以及克隆EXT3文件系统。由于EXT3文件格式诞生于Norton Ghost 2002之后，因此后者对它的支持有问题。

4.NTFS支持：进一步提升了对NTFS文件格式的操作能力，可以写入NTFS分区，可以将镜像文件存入NTFS分区和从NTFS分区中的镜像文件恢复系统。

5.网络磁盘映射：网络中的计算机可以映射成一个盘符，Norton Ghost 2003可将这台计算机看作本地硬盘来执行备份和恢复。

6.Ghost巡逻者（Ghost Walker）：这个工具允许用户升级安全标志符（Secuity Identifiers：SID）和计算机名，以前这个功能只有在企业版里才提供。

7.IEEE1394、USB 1.1、USB 2.0支持：可以使用Norton Ghost 2003在IEEE1394、USB 1.1、USB 2.0驱动器上进行备份、恢复和克隆。

8.DVD支持：可以使用Norton Ghost 2003在其支持的DVD-RW、DVD+RW和CD刻录机上进行备份和恢复。

9.扩展CD-R、CD-RW驱动器支持：Norton Ghost 2003可支持绝大多数新刻录机。

10.大硬盘支持：支持大于128GB硬盘的备份、恢复和克隆。

Norton Ghost 2003零售版的安装光盘容量是108MB，光盘本身可以启动到PC-DOS。它可安装到除Windows 2000工作站和Server之外的所有微软操作系统，安装完毕后可看到它包含以下部分：

1.Norton Ghost操作向导。这里面包含备份向导、恢复向导、克隆向导、虚拟分区创建向导、交互模式向导、镜像文件完整性检查向导和日志文件查看向导，这些向导可以引导用户一步步使用程序。

2.Norton Ghost 2003的执行文件。

3.Norton Ghost 2003启动盘向导。

4.Ghost浏览器（Ghost Explorer）。可以查看和编辑镜像文件内容（NTFS分区创建的镜像文件可以提取，但不能编辑）。

5.GDisk。强有力的磁盘管理软件，包括DOS下的版本和Windows版的GDisk32。

6.Ghost巡逻者。可以给本地网络中的每台计算机分配SID号，这有助于在局域网内对多台机器进行含有Windows NT/2000/XP操作系统的SID进行克隆和备份。

由于篇幅所限，我们不能给大家全面介绍Norton Ghost 2003。在接下来的部分里，我们将带领大家尽可能多地领略它的新功能。一些基本的功能以及和前续版本相同的操作说明，请参照《大众鬼故事》一文。

第一部分：全自动化的Norton Ghost 2003基本操作

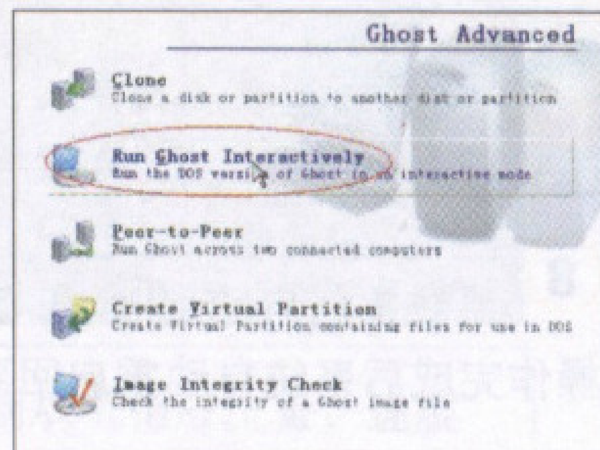
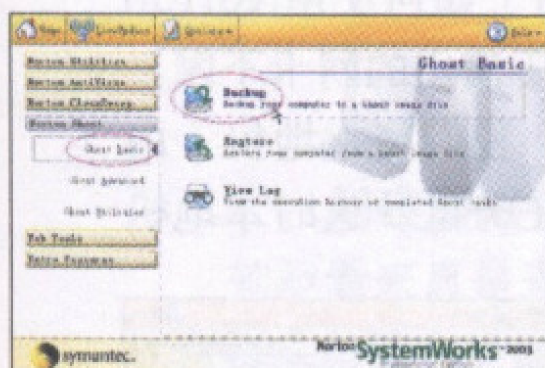


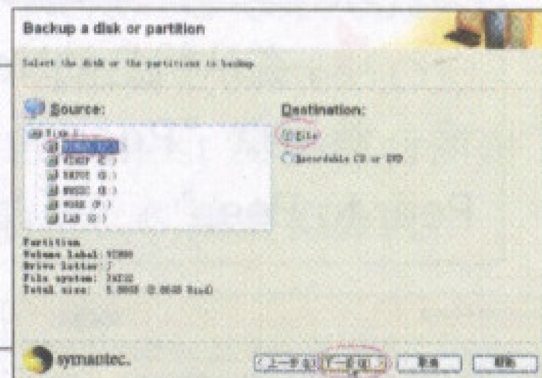
图2

Norton Ghost系列软件的核心功能是：备份、恢复和克隆。在早先的版本里，Norton Ghost也曾提供了Windows操作界面，并可在16位核心的视窗操作系统中进行实际的备份、恢复和克隆操作。不过事实表明效果不尽如人意，尽管普通的备份和恢复操作没有问题，但在涉及到当前引导分区的恢复工作时，出现了无法正常完成的情况，因此到了Norton Ghost 2001，Symantec就取消了在视窗操作系统直接运行的功能，只提供了引导盘制作向导。在Norton Ghost 2003里，Windows界面又再次出现。但和先前版本不同的是，它只是提供了操作接口，也就是说用户可以在Windows中完成操作的所有设定，执行操作时系统还是要回到DOS模式下完成（这种情况类似于Windows版的PQMagic）。Norton Ghost 2003的执行文件大小是993kB，和2002版的619kB相比个头大了不少，从上面的叙述中可知它无法在32位的操作系统下直接运行，从这个角度上说，Norton Ghost 2003的16位核心并没改变。对普通用户来说，Windows接口操作模式带来的“全自动”操作是他们乐于看到的；而对于高级用户，他们也可以使用和从前版本一样的交互模式（图2）来得到更直接的操作。下面我们来看一个具体的例子。

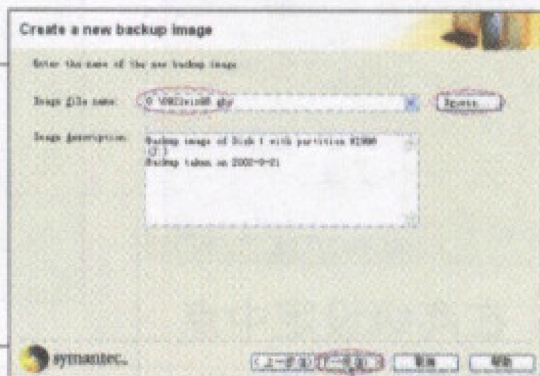
我们要将J分区备份成一个镜像文件存放到其他分区。



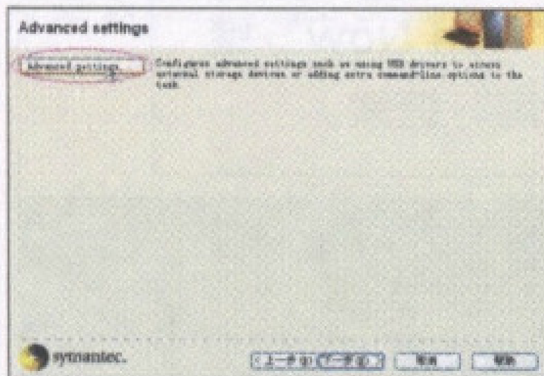
1 启动Norton Ghost 2003以后，在主界面下选择“Ghost Basic”选项卡，然后点“Backup”按钮。系统将启动备份向导，点“下一步”继续。



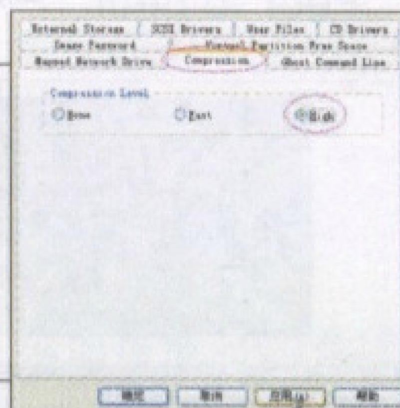
2 在“Source”窗口选择需要制作镜像文件的源分区，在“Destination”处选择镜像文件存放方式。这里选择“File”存放到硬盘上，如果想存放到CD或DVD刻录机可以选择另外一项，点“下一步”继续。



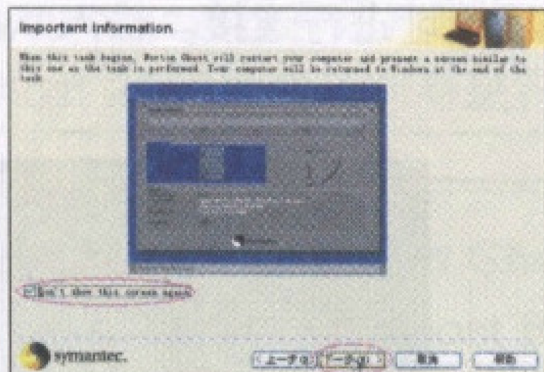
3 点“Browse”按钮，选择存放镜像文件的路径，输入文件名。在“Image description”窗口中可以输入该镜像文件的说明，这些说明信息将来可用Ghost识别。点“下一步”继续。



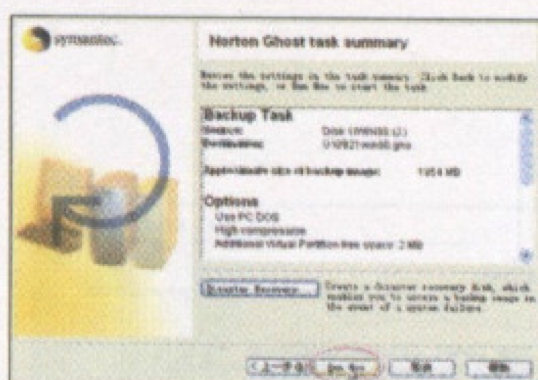
4 接下来可进行高级设定，一般用户可以直接点“下一步”继续，但是我们推荐选择“Advanced settings”（高级设定）按钮。



5 高级设定的选项比较复杂，一般用户用得较多的是镜像文件压缩率设置。选择“Compression”选项卡来设定压缩率，这里由于空间紧张我们选择“High”高压缩率，点“应用”。高级设定包含的内容很多，这里篇幅所限就不一一介绍了。回到步骤5的窗口点“下一步”继续。



6 系统接下来会告诉你，操作开始之前需要重新启动系统。然后按照示意图的方式进行操作，完成之后再回到Windows。点“下一步”继续（左图）。后一步系统告诉你灾难恢复盘的重要性，提示创建系统启动盘以备操作系统无法启动之需，点“Continue”（继续）。



7 在Norton Ghost任务摘要窗口里，系统会告诉你当前操作的基本信息。如果这些不是你所要求的，可以回到前面的步骤重新设定。点“Run Now”继续（左图）。系统提醒用户即将重新启动计算机，保存当前工作，关闭其他窗口，点“确定”继续。

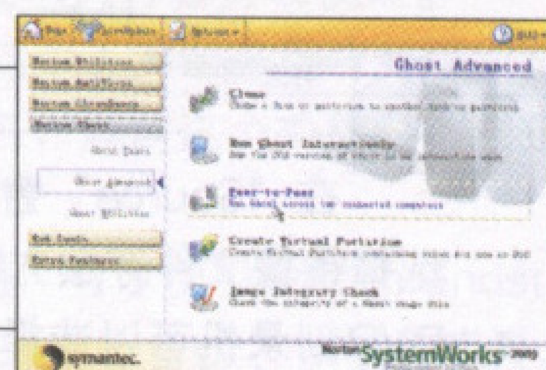
8 系统重新启动到PC-DOS模式下（注意：无须任何启动盘），运行Norton Ghost 2003完成既定任务。操作完成后系统自动重启回到Windows。这个工作是完全自动化的，无须用户干预。

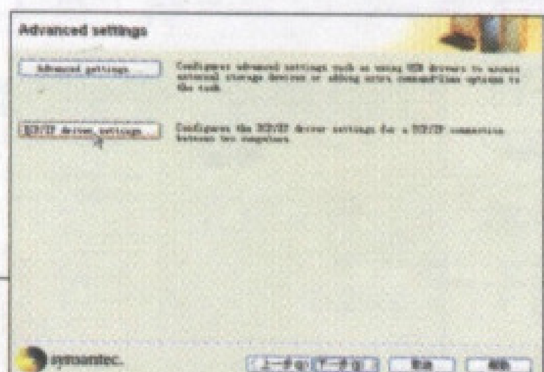
我们在使用中发现，如果系统存在多块硬盘，而有的硬盘没有主分区，那么在执行操作时Norton Ghost 2003将无法识别这些硬盘，这会导致涉及到该硬盘的操作全部失败（在Windows里，Norton Ghost 2003可以看到无引导分区硬盘的逻辑分区）。这个结论适用于所有个人版的Ghost。解决的方案是：使用PQMagic等分区管理软件，给相应的硬盘转出一个主分区。

第二部分：方便易用的点对点连接

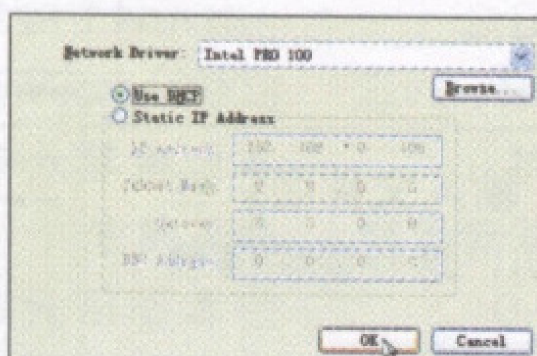
下面我们来将操作从本机扩展到网络。在《大众鬼故事》一文里，我们已经给大家介绍了如何使用Norton Ghost 2002来进行网上克隆。其关键是制作网络启动盘，这个过程相当繁杂，而且一次操作由于使用的网卡不同，用户就需要制作两张启动盘。到了Norton Ghost 2003情况就简单多了，我们来看一个例子：我们将本地机（内部IP：192.168.0.108）的J分区通过TCP/IP协议备份到远程机器（内部IP：192.168.0.77）的E分区，这时本地机称为主机，远程机称为从机。

1 在从机启动Norton Ghost 2003，主界面下选择“Ghost Advanced”选项卡，然后点“Peer to Peer”按钮（右图）。在之后的点对点向导中选择“TCP Peer to Peer”，点“下一步”继续。





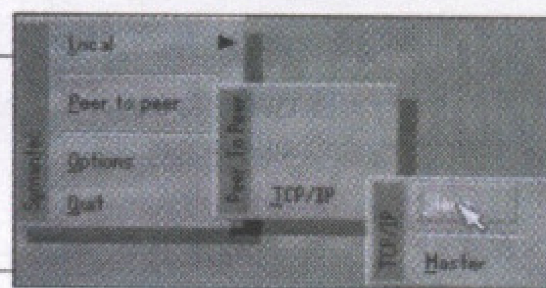
2 在高级设定中点“TCP/IP driver settings”，进行网络驱动设置。

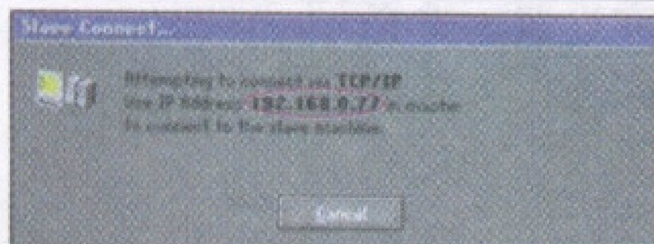


3 选择网卡型号（关于制作自定义网卡驱动请参考《大众鬼故事》）和IP分配方案，点“OK”（左图）回到步骤3的窗口中，点“下一步”继续。之后点“Continue”继续。

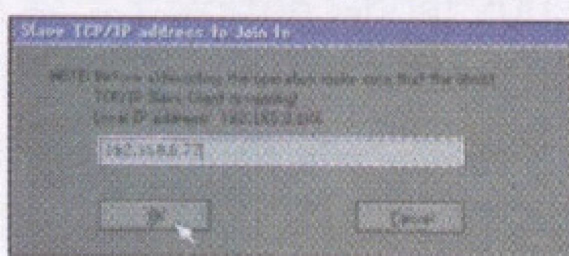
4 在Norton Ghost任务摘要窗口里，点“Run Now”继续。然后保存当前工作，关闭其他窗口，点“确定”继续。

5 系统启动到PC-DOS下，自动运行Norton Ghost 2003。在主界面下选择“Peer to peer”→“TCP/IP”→“Slave”启动从机。



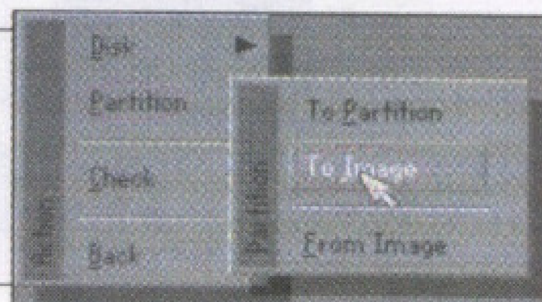


6 从机连接DHCP，获得IP地址，等待主机接入。

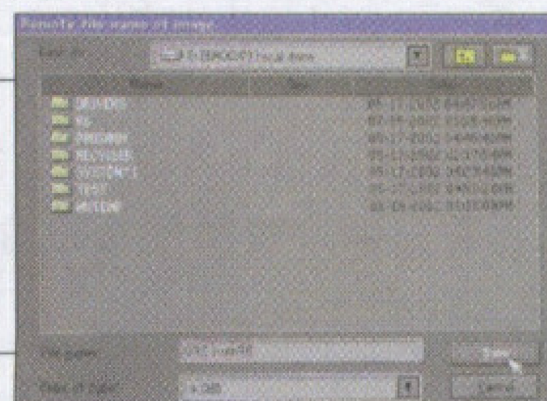


7 在主机上按照从机的步骤启动Norton Ghost 2003。在步骤8处选择“Master”连接DHCP，主机得到IP地址，提示输入从机IP地址进行连接。输入从机IP，点“OK”继续。

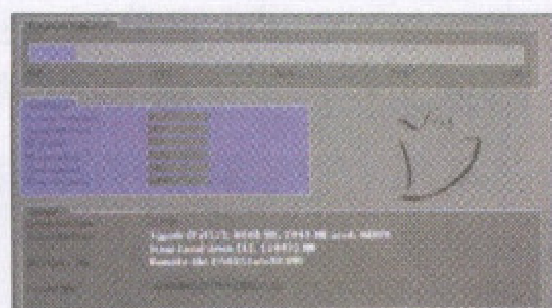
8 主机和从机连接成功，从机显示当前以TCP/IP模式进行连接，所有的操作都要在主机上完成。这时在主机“Action”窗口处选择“Partition”→“To Image”。



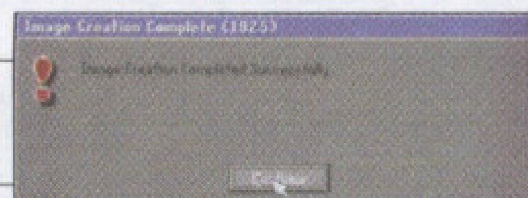
9 在其后两上中步分别选择源分区所在硬盘及源分区本身，并分别“继续”。



10 选择远端存放镜像文件的分区，输入文件名，点“Save”继续（右图）。之后系统提示是否进行操作，点“Yes”继续。



11 系统开始将源分区制作成镜像文件存放到从机相应位置，速度可达每分钟260MB以上，比Norton Ghost 2002每分钟的210MB提高了不少。



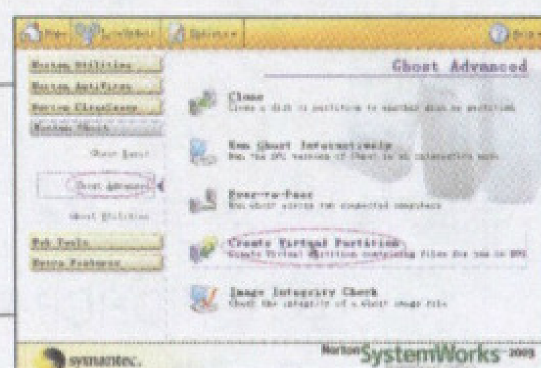
12 镜像制作完成，系统自动断开主、从机的连接，点“Continue”（继续）。

点对点连接还有两种方式：USB直接连接和并口线直接连接，由于速度较慢，应用也不广泛，这里就不一一介绍了。

第三部分：丰富的新功能

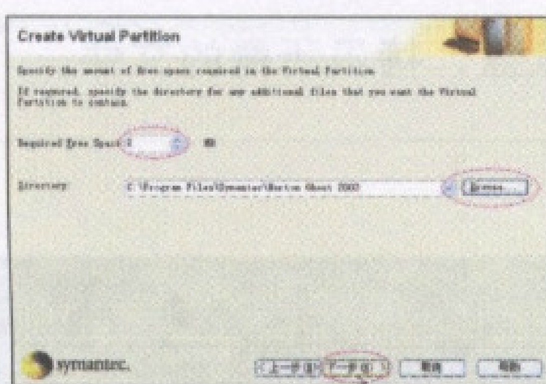
一、创建虚拟分区

软驱看来真是寿限将至了，据说Intel将要在CPU中去掉识别软驱的指令集，闪盘的流行也已成为趋势，现在软驱和软盘固守的最后一块阵地——程序引导和恢复盘也即将失守了。在正常的情况下，Norton Ghost 2003可以创建虚拟分区，用虚拟分区即可启动系统到PC-DOS之下。虚拟分区的优先级别非常高，甚至高于System Commander 7，默认盘符是C，操作完成之后自动删除。无论你是否选择创建虚拟分区，Norton Ghost 2003都会创建它并使用虚拟分区来启动系统，这样用户就可完全摆脱系统启动盘的限制了。我们来看看怎么创建虚拟分区：



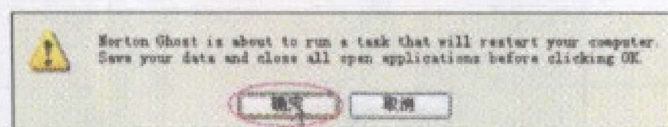
1 启动Norton Ghost 2003，在主界面下选择“Ghost Advanced”选项卡，然后点“Create Virtual Partition”按钮。

2 在虚拟分区向导窗口下面，点“下一步”继续。



3 在“Required Free Space”处选择你需要的虚拟分区剩余空间，这些空间用来和系统交换文件。需要说明的是，虚拟分区本身并不包含Norton Ghost 2003的执行文件，需要手动加入。

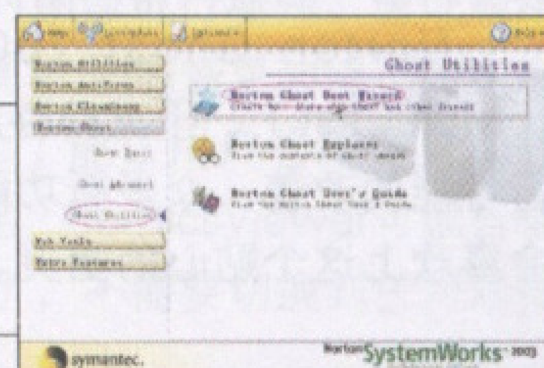
4 之后在高级设定窗口点“下一步”，并在任务摘要窗口点“Run Now”继续。



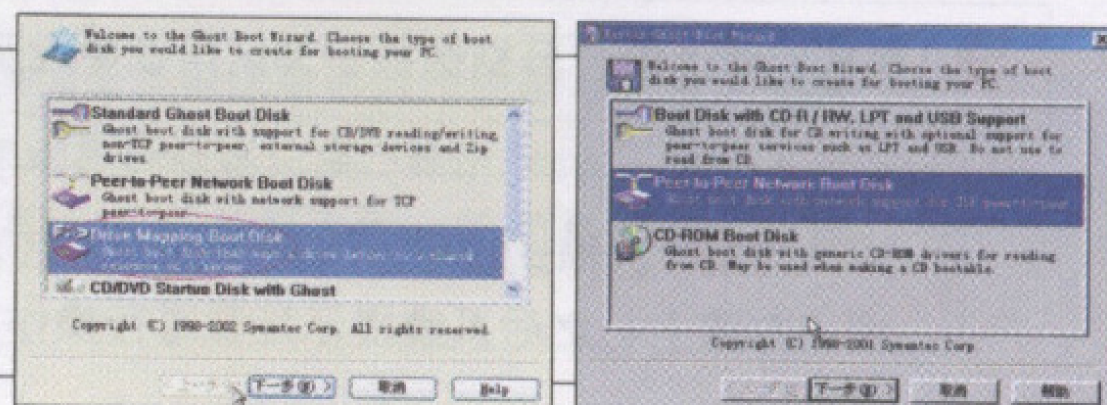
5 保存当前工作，关闭其他窗口，点“确定”启动虚拟分区。

二、Norton Ghost启动向导

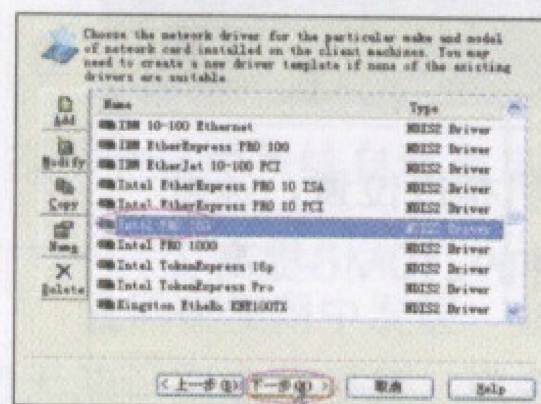
尽管用户和软件开发商对软盘的脆弱和可怜的容量都感到不耐烦，但在一些场合下软盘依旧是最好的系统引导设备，它的兼容性优点暂时难以代替。为了兼容从前版本，Norton Ghost 2003依然有启动向导，而且Symantec也推荐用户制作启动盘，以便在操作系统崩溃时用以启动系统进行恢复。当然，Symantec对Norton Ghost 2003的启动向导进行了扩展，我们来看看这里面有些什么：



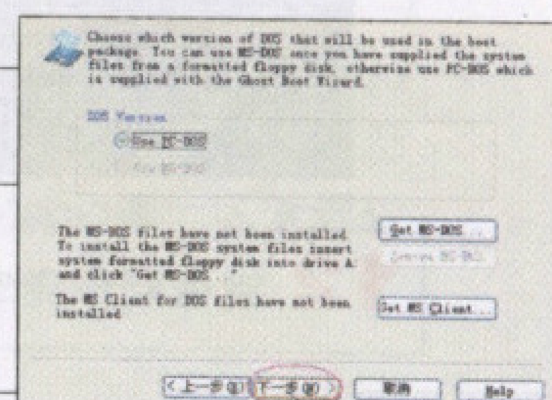
1 启动Norton Ghost 2003，在主界面下选择“Ghost Utilities”选项卡，然后点“Norton Ghost Boot Wizard”按钮。



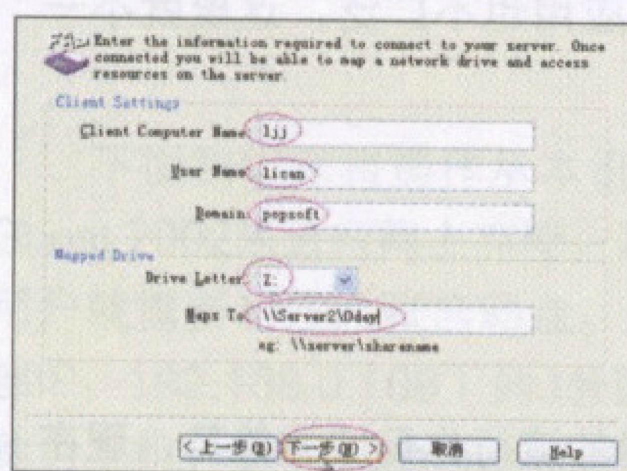
2 启动向导界面和Norton Ghost 2002有了一定的区别（右图），除了进一步扩展原有的3种启动方式功能外，Norton Ghost 2003增加了磁盘映射驱动盘的向导。我们进入磁盘映射启动向导，看看**如何来映射网络磁盘**。



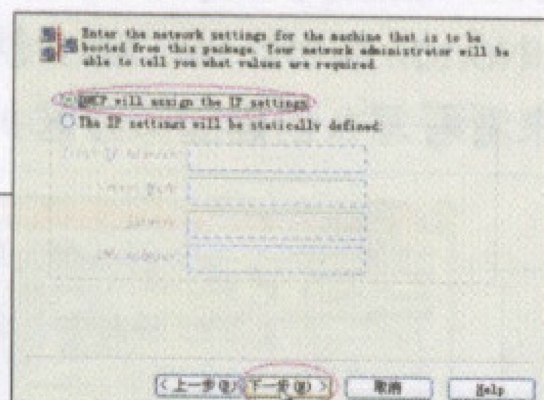
3 选择客户端的网卡型号，如网卡不在列表中可以自己创建。点“下一步”继续。



4 使用PC-DOS启动，点“下一步”继续。

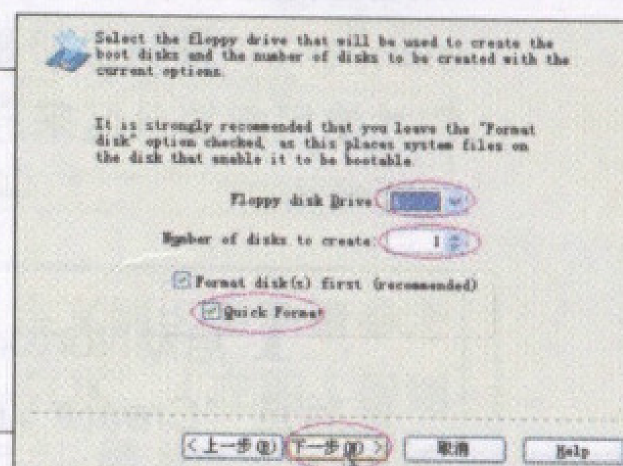


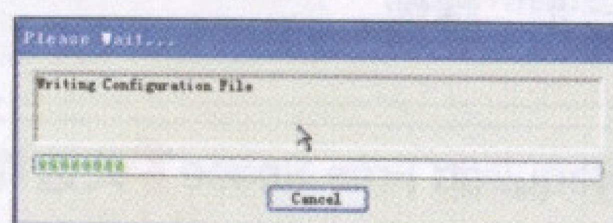
5 这一步的设置最关键，我们以在本地网用户“lican”的机器映射“Server2”的“0day”共享目录为例说明。在“Client Computer Name”处填写机器名，这个名称可以和客户端原先的机器名称不同；“User Name”处填写用户名，这里必须严格地和该用户名相同；“Domain”处填写用户所属域名；“Drive Letter”处填写映射磁盘的盘符，它必须大于客户机原有的硬盘盘符；“Map To”处填写映射磁盘的共享路径，这个共享必须是在局域网中该用户可以访问的资源。点“下一步”继续。



6 使用DHCP来分配用户的IP，点“下一步”继续。

7 选择软盘所在的驱动器，创建启动盘的数目，格式化磁盘的方式。点“下一步”（右图），在随后的任务摘要窗口中点“下一步”继续。





8 系统格式化软盘，拷贝所需的文件。

9 启动盘制作好后用它启动用户“lican”的机器，启动盘配置相关的网络参数。完成之后需要输入用户名和密码登录（也可使用其他用户名和密码）。

```
Waiting for DHCP Server...
IBM DOS NETBEUI 3.00
Type your user ID, or press ENTER if it is LICAN:
Type your domain password:_
```

```
The command completed successfully.
Status        Local name      Remote name

OK            Z:              \\SERVER2\0DAY
The command completed successfully.
A:\>_
```

10 完成磁盘映射，将“\\Server2\0day”目录映射到“lican”机器的Z：盘，这时就可像本地磁盘一样使用网络磁盘了。

总结

Norton Ghost 2003当然不是完美的，和Ghost CE7.5相比还是有不少功能限制，比如说不支持多点传送（MultiCast）、不支持存放镜像文件到网络磁盘、不支持更改SID号码等。不过作为个人版本，它已足够强大，核心执行性能的改善、众多新功能的加入和Windows操作接口带来的易用性，对用户来说非常具有亲和力，相信有更多用户会喜欢上这个贴心的幽灵。

中国共享软件

■重庆 CoCo

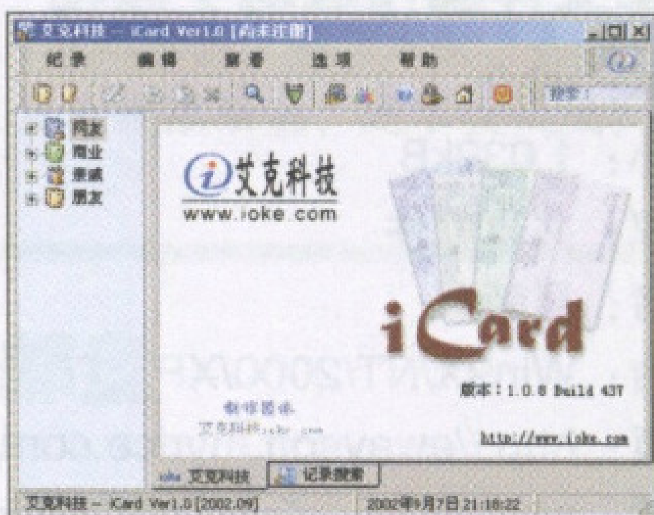
最近由于工作较忙，所以每天常做的事就是去http://www.download.com看更新列表。虽然每次均是匆匆浏览一遍，但时日长了，CoCo也慢慢感到世界上每天都有优秀的共享软件在诞生，其数量之多、涉及面之广前所未有；从一般电脑应用到行业的各个方面，如天文地理、医药文化等，都有程序员在努力开发相应的软件。然而CoCo在网站翻阅国产共享软件更新列表时，却发现软件数量虽然繁多，但总的来讲多集中在数据管理和小型桌面应用上。对普通软件用户来说，希望看到的是各式各样、琳琅满目，好用又好玩的软件。对部分整天都说缺乏好点子和创意的国产作者们，download.com的软件列表是不是会有一些启发呢？其实只要一点启发就行，剩下的……就看大家自己了。（本栏目软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

个人资料整理柜——艾克 iCard

□版本：v1.0　□大小：1 025kB
□授权：共享软件　□作者：艾克科技
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.ioke.com/
□下载：http://lnhttp.skycn.net/down/insicard.zip

说明：“艾克 iCard”为“呼吸资料柜”的全面升级版本，是一款较全面的个人信息管理系统（PIM）软件。其主要功能在于对朋友的资料数据进行管理，每个朋友的信息都采用一张名片的形式来存储和显示，十分具有亲和力。软件还提供了电子相册的功能，一般的电子相册只能给每个朋友配一张标准登记照，但利用iCard却可以插入一个朋友的多张生活照。为节省空间，你还可对图片的压缩比率进行一定的设置。软件支持记录的导入和导出，可利用它进行全面的数据备份和交换。此外它还提供完善的数据库查询功能，使你不必为资料多而烦恼。最后你还可对整个软件的界面进行设置，根据自己的喜好选择不同背景，突出个性。值得一提的是，软件在未注册前就开放了其全部功能。

笔者点评：看着很多朋友都玩上了PDA，CoCo却还是随身携带一个和PDA差不多大小的纸制记事本；人家按几下按钮就能查找到需要的信息，CoCo却还在用中指从A～Z在记事本上逐条查找。唉，攒点钱买PocketPC吧，但价钱……欲哭无泪:(。不过也没关系，反正天天泡在电脑面前，需要的信息，找我的大电脑解决就好了。如果你追求小巧精悍，iCard是个不错的选择。其实如果PDA真正普及到大众，这类PDA方面软件的需求量肯定会增加，而对本地化国产共享软件的需求必定会更旺盛。



iCard主界面

想怎么看就怎么看——ComicsViewer

□版本：v1.07　□大小：389kB
□授权：免费软件　□作者：马健
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://stronghorse.yeah.net/
□下载：http://lnhttp.skycn.net/down/ComicsViewer_chn.zip


ComicsViewer主界面

说明：ComicsViewer是一个专为看电子版漫画而开发的图像浏览器，与老牌的ACDSee等图片浏览软件相比，它具有一些专为看漫画而设计的功能。常在网上观看漫画的朋友可能知道，由于种种原因，扫描的漫画常因为纸张薄、纸质差而带有斑点、纸色、透光（背面的图像透过来）等缺陷；或因为扫描参数设置不当而造成图像灰暗、模糊，看起来比较累。ComicsViewer提供的增强功能可让用户随时根据漫画质量和当前显示器设置对图像进行增强，保证最佳视觉效果，同时图像文件本身保持不变。软件具有现场保存/恢复功能，每次启动后将自动恢复到退出时的图片和参数设置中。为了能让用户看漫画更加舒适，软件提供了很多贴心的设计，例如目录切换功能，ComicsViewer可以自动周游目录及其所有子目录，用户只管往下翻页就行了，不需要切换到任何其他

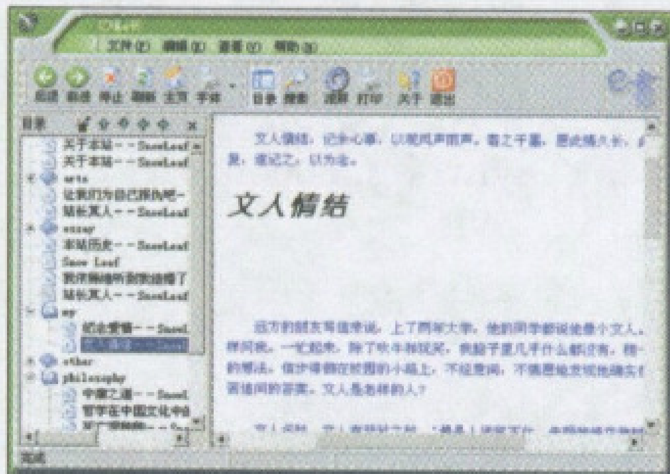
界面去改变目录，欣赏的乐趣也不会中途被打断。此功能特别适合于浏览按单行本存储的长篇漫画；另外还有一个功能也很实用，如果一张图片的大小超出观看界面，只要在其上点击左键，镜头就能自动游走到图片超出的部分。软件支持书签功能，也能对.zip/.rar压缩包中的图片直接进行浏览，可进行幻灯播放，支持漫画光盘常见的UFO格式。一句话，你在欣赏漫画时候想得到的功能，ComicsViewer几乎都为你做到了。



ComicsViewer图像增强参数设置

笔者点评： 和CoCo一样生于七十年代的朋友们心中，只要想起以前上课时偷偷看漫画的情形，就肯定会有一种温热的情绪浮上心头。从《圣斗士星矢》到《七龙珠》；从《侠探寒羽良》到《灌篮高手》，这些漫画在我们的成长过程中都有很重要的地位。工作后每天面对冰冷的电脑屏幕，很少去关注那些童年时代的梦想了。好在有互联网，让我们的思绪透过电子符号得到延续，最近一直在看漫画《棋魂》，在网页上一页页点击是很繁琐的事情，下载ComicsViewer一试，感觉还真的不错，于是在这里把它推荐给广大漫画Fans使用。在繁忙的都市生活中，在喧闹浮躁的情绪里，抽一点时间，看一些爱看的漫画，给自己一片平静的心灵空间。

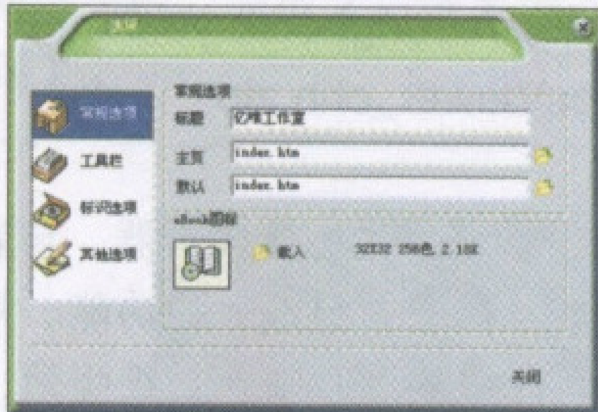
将HTML文件制作成电子读物——亿唯e书



亿唯e书主界面

- □版本：v0.9
- □大小：1 032kB
- □授权：共享软件
- □作者：吴新兵
- □平台：Win9X/NT/2000/XP
- □主页：http://ewaysoft.myrice.com/
- □下载：http://lnhttp.skycn.net/down/ew-ebook.zip

说明： 亿唯e书可将HTML页面文件（包括媒体文件）捆绑制作成.exe电子文档，软件采用傻瓜化的操作方式，只需按照帮助文件中的几个简单步骤，几分钟就可以搞定一本电子书。它吸收了目前其他同类软件的一些优点，采用文件流技术，所有文件都在内存中释放和读取，不产生垃圾文件；软件采用仿NeoPlanet浏览器界面，外观优美；提供一些编译参数方便用户设置文档的压缩方式，制作的电子书可部分或全部加密，从而保护了制作者的利益。出于对用户的体贴，亿唯e书提供了安装版和解压版两个不同版本，方便了喜欢使用绿色软件的用户。最后软件可对生成的.exe电子图书的标题、主页及图表进行相应设置，是制作电子图书的不错选择。



亿唯e书选项设置窗口

笔者点评： 自从WebCompiler等软件提供了将.html文件编译成.exe文件的功能后，很多电子书籍文档的保存方式都由.chm格式转为可直接执行的.exe文件，其好处在于.exe程序文件的灵活性，而且在制作过程中还可提供更多的设置选项，如可对文件进行一定的保密设置。一些著名的图书网站如“E书时空”等都采用这种方式制作自己的电子图书。如果你愿意尝试和支持国产软件，亿唯e书可以帮助你。软件的操作很简便，提供了一些基本的设置功能，但从整体感觉看，其稳定性和功能方面有待加强，希望在今后的版本中不断改进。

PHP/PERL程序员好帮手——SSEditor



□版本：v0.9.0.121　□大小：1 276kB
□授权：共享软件　□作者：周立
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.skyweb2k.com/sseditor
□下载：http://www.skyweb2k.com/sseditor/files/sse090121chn.exe

说明：SSEditor是一款为网站程序设计人员开发的编程环境工具，在它的帮助下，编辑和调试PHP、PERL脚本的工作就像是在专业的编程环境中进行，同时软件还支持HTML、VBScript、JavaScript、CSS、XML等语法的高亮度显示。SSEditor提供了一个非常实用的功能：你无需将程序传送到服务器，就立刻能知道一些脚本执行的效果。如果你已在本机上安装了Web服务器，SSEditor还可和它很默契地协同工作，编辑好的程序直接按F9就可以看到执行的结果，就像你在Delphi和VC++中调试程序一样；若你的机器没有安装Web服务器，可让SSEditor直接调用PHP或PERL解释器，如此，编辑好的脚本马上可以执行，甚至无需将其手动存盘。软件还能自如地在多个不同的脚本程序之间浏览和跳转。SSEditor同时提供了一个适用的文件管理器界面，无需在多个窗口下切换就可以完成简单的文件管理功能。

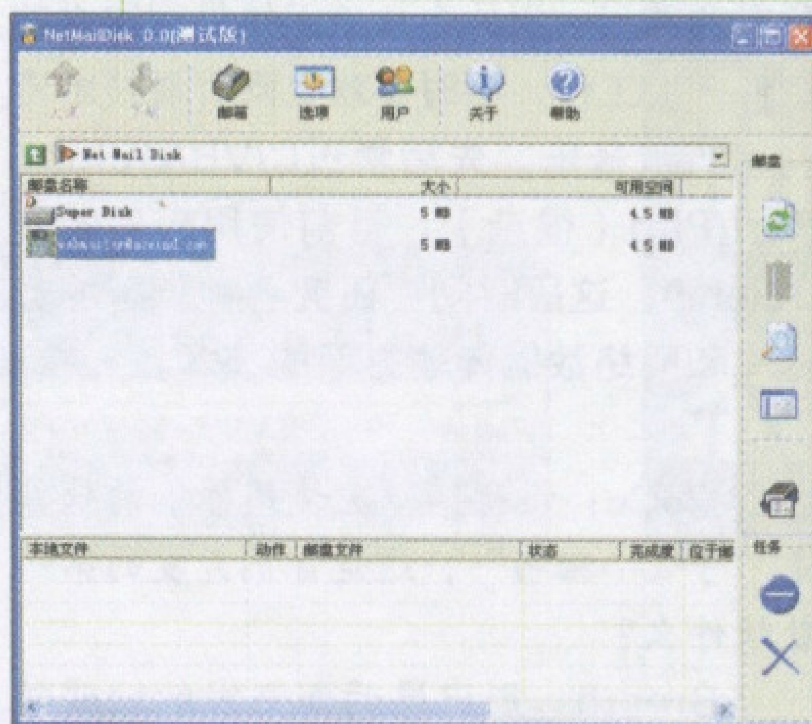


SSEditor主界面

笔者点评：在Windows中编辑PHP程序文件，CoCo一般用UltraEdit32，由于PHP本身并没有提供一个集成代码开发环境，我们不得不在编好代码后，通过FTP软件上传到服务器，再在IE浏览器中查看执行效果——这确实挺累人。本来计算机就是为了减轻人繁重的劳动而制造出来的，现在情况好像倒了过来。也曾经试过几个据称是最强的PHP集成开发软件，居然发现对中文的支持是一塌糊涂，真是郁闷。幸亏有了SSEditor，它的全中文编辑环境和脚本的实时调试功能为我们提供了不少方便，也简化了很多工作，在购买这款共享软件前可免费试用，而且没有期限限制，还不快试试？

电子邮箱=网络硬盘——网络邮盘

□版本：v0.0
□大小：590kB
□授权：评估版本
□作者：周全
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.maildisk.net/
□下载：http://www.maildisk.net/download/files/Nmdsetup.exe



网络邮盘主界面

说明：我们经常要和自己的电子信箱打交道。但有没有想过，除平时的接收邮件，它还能发挥别的作用么？当然了，既然是能够存储数据的网络服务，就可以进一步发挥它的功效。网络邮盘就是一款利用电子邮箱来构造网络存储空间的工具，它能将几个邮箱的空间同时利用起来，当成一个连续的空间使用。例如你有4个5MB的邮箱，那么就相当于有了20MB的网络硬盘空间。对于那些在网吧上网的"网吧族"，若没有自己的服务器空间，要保存一个大容量文件是很苦恼的事情。现在有了网络邮盘，就可以减少这方面的烦恼了：如果你的文件比较大，网络邮盘自动会将它分布到各邮箱中进行保存，随取随用，就像使用本地机器的硬盘一样。

笔者点评：网络硬盘已经不是什么新鲜的概念了，和主页空间一样，这种数据存储方式的好处在于，你可在任何能上网的地方存取资料。很多网站现在都提供网络硬盘的空间服务，但收费都不菲，而且空间大小也受到种种限制。网络邮盘就提供了一个全新的概念，它利用人人都拥有的网络资源——电子邮箱构建自己的网络硬盘，采用分布式存储方式，为我们这些"网上穷酸一族"提供了很好的解决方案。



生命不息 呼吸不止

——小记“呼吸软件工作室”

提起呼吸软件工作室，熟悉国产共享软件的爱好者们应该不会陌生，他们的主页特效制作软件“呼吸小秘书”，在很多软件下载网站的排行榜上都能见到。最近，工作室改名为“艾克科技”，带着新推出的软件iCard再次来到广大软件爱好者面前。为满足自己和软件迷们的好奇心，CoCo这次采访了呼吸软件工作室的主程序员任毅（简称Breath）。

Breath：《大众软件》的读者朋友，大家好，我名叫任毅，今年26岁，目前在苏州一家外企从事网络管理和内部软件开发工作，平时喜欢上网看看技术资料、听听音乐。先后学过C/VB/Delphi/Perl/Php（很杂），目前使用较多的是Delphi5，这段时间在研究各种类型的数据库和网络数据传输方面的技术。

CoCo：记得第一次使用你们的软件是“呼吸小秘书”，这是你们开发的第一款软件么？

Breath：那已是后面开发的较成熟的软件了，当时发表的第一个软件叫“毛虫音乐天地”。当时还只是一种初学编程时的冲动和对音乐的喜爱，从设计这个软件开始，至今已走过风风雨雨的5年。随着这几年软件技术的飞速发展，特别是多媒体技术的突飞猛进，音频和视频的播放、编码已经在电脑使用中占了很大比例。同时我也发现，这几年，制作个人主页已成为一种时尚，每一个网民都有过制作个人网站的想法，但要将网页做好却非一件易事，而建立在VBS和JavaScript上的特效程序却能使平淡的网页生机盎然。基于以上两个特点，我选择了主页特效制作和多媒体作为这几年编程的主要方向。

CoCo：从“毛虫软件工作室”到“呼吸软件工作室”再到“艾克科技”，为什么名字一直在变化呢？

Breath：软件工作室的名字先后变更了3次，最初是叫“毛虫软件工作室”，起这个名字是因为我还刚起步，希望有一天我这只软件毛毛虫能终变成一只美丽的蝴蝶；后来技术逐渐成熟，我也将软件界面风格定位在一种“清新、自然”的基调上，我给自己起了个“Breath”的英文名字，因此改名为“呼吸软件”，一直沿用了4年多；随着工作室不断发展，我渐渐感觉到一个人的力量实在有限，既要不断开发新的软件，又要对软件升级，还要维护网站，为了工作室的发展，我联合了几个这几年来一直支持呼吸软件的网友组建了“艾克科技”。

CoCo：软件从免费到收费，对于开发者是一件不太好启齿的事情，但软件作者希望得到回报，软件用户也希望软件能给自己最大的帮助，这毕竟还是一条必经之路，谈谈你们的收费情况吧。

Breath：我们早期的软件都免费，而近期开发的都是收费的共享软件，目前的用户注册情况只能说还可以，基本能解决网站的运行费用，但要将软件注册费用当作固定收入还需要一段时日。我们的软件一般定价在15至25元，这是根据软件质量以及我们将要为此付出的服务而定。目前国内的软件付费环境并不是很好，但这几年来我有个可喜的发现：目前国人的正版观念已经有所加强，先支付注册费再使用软件已不是什么新鲜事，共享软件的未来还是光明的！

CoCo：应该说前途大好，随着大家的正版意识增强和国内软件市场正版化的势头越来越高，共享软件的希望是越来越大，否则CoCo也不会在这里扯旗为共享软件呐喊了。

CoCo：谈谈开发中最有感触的事情吧。

Breath：编程这几年来，有一件事情一直忘不了，那是99年春节期间（当时我还在上大学），我意外收到了一张汇款单，是一位广东网管给我寄来的50元钱。他说他用了我做的“音乐盒”软件，感觉很不错，他给我汇款是因为他很理解编程者的辛苦，是为了支持国产软件事业，是为了支持我的软件发展。那张汇款虽然钱不多，但我很感动，那是我第一次收到软件用户寄来的钱，这也成了我日后坚持软件事业的一股动力。

CoCo：理解万岁。

Breath：有一位旅居英国的用户，使用我们的软件后发了一封信给我们说：“谢谢你的回信。我应该尊重你的辛勤劳动，尽管你免费给我注册，但我还是要付费给你。我已准备好了一套英国有特色的明信片，和英镑一起寄给你。同时给你寄去的还有一年一度在英国举办的全欧洲电脑软件展销会的一些资料。我相信你可能会从中得到灵感和启发。”

CoCo：英镑和特色明信片！谁说我们的软件开发员只能面对冷冰冰的程序代码，我们的开发者有这些可爱的软件用户，编程虽然枯燥，但绝非无味。

Breath：这个用户想注册我们的动画秀，苦于国外汇款不便，来信索取寄信地址，想通过邮件夹寄英镑。考虑他的情况，我决定免费给他注册码，于是便有了上面这封信件。

CoCo：5年的开发一定积累了不少宝贵的经验和知识，和我们读者中的软件开发者交流交流吧。

Breath：经验谈不上，我也只是一个普通的程序员，对于软件开发仍在摸索之中，就一些这几年来遇到的问题发表一点自己的看法：软件界面虽然重要，但实实在在的功能才最重要，在功能建立起来后再考虑界面的修饰，不要一味追求华丽而忽视功能的设计。还要注重与用户的交流，从用户那里可以得到软件的反馈信息，有助于更好地改进软件。如果要总结，那么经验方面有：广交朋友、重视交流、坚持不懈、技术至上；教训方面有：不要坐井观天、不可中途放弃、不必畏难止步、不能小视升级。

CoCo：谢谢接受采访，让我们了解了更多软件人的状况，预祝软件越做越好。



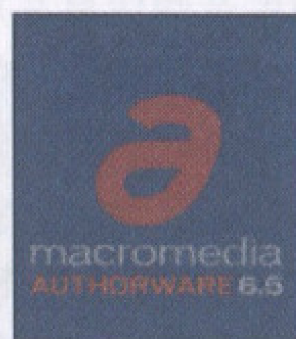
业界动态

Adobe公司发布Graphics Server 2.0



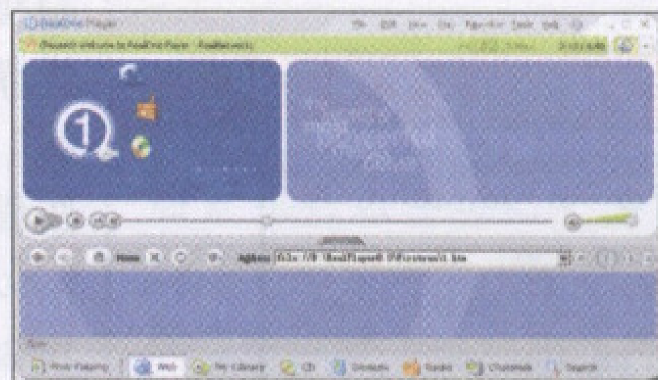
2002年9月9日，Adobe公司在旧金山Seybold发布其最新产品Graphics Server 2.0（其前身为Adobe AlterCast），这是Adobe对大型图像处理用户提供的又一全新服务软件。作为Adobe全套产品和解决方案中的一个单独产品被发布，Graphics Server 2.0提供了对Adobe公司几乎所有其他图像处理产品（如Photoshop, Illustrator, GoLive和InDesign）的整合，使用者利用它可大幅降低图片制作、转换及更新所需的时间和成本。同时，它还提供了资产管理和电子商务的新部件。

Macromedia公司发布Authorware 6.5



Macromedia于2002年9月5日，发布其可视化多媒体制作软件Authorware的最新6.5版本。在Authorware 6.5中，加强了对其他多媒体软件的支持，使得这一多媒体权威制作软件具有了更高的扩展性及更好的易用性。新版本提供了对Macromedia Flash MX的支持，同时还对Windows Media Player的文件格式提供了更好的支持，如此，习惯于使用Authorware的朋友升级后将有更多的素材可供使用。此外，该软件还加强了在制作电子课件方面的支持。截止本稿发表之日，新版本尚未提供下载，Macromedia承诺9月底后在http://www.macromedia.com/go/buyaw65/处提供Authorware 6.5 beta英文版的下载。

RealNetworks公司宣布RealOne Player支持Windows Media Player 9



继2002年8月20日RealNetworks公司发布其最新版媒体播放器RealOne Player v.2.0以来，2002年9月4日，RealNetworks又宣布其最新RealOne Player版本开始支持Windows Media Player（WMP）9 Series Beta文件的传输与播放，同时被宣布支持WMP9 Series Beta的还有其服务器端产品Helix Universal Server。这样RealOne Player v.2.0几乎提供了对所有主要媒体格式的支持，并且与主要媒体播放器的兼容性也得到了提高。消费者可只用一个播放器，就能播放所有主要格式的音、视频文件。

ACDSee 5.0发布在即



众所周知，作为重量级的看图软件ACDSee，它能快速、高质量显示图片，再配以内置的音频播放器，就可享用它播放出来的精彩幻灯片。但是ACDSee 4.0的缓慢运行速度及高配置的硬件设备要求，使很多原本喜欢它的用户有些怯步。截止发稿日，据悉ACD公司在10月4日推出ACDSee 5.0版本，以下是ACDSee 5.0的新特性：

1.使用Calendar View工具可按日期来观看所有的图片。

2.用户可体验到观看速度和性能的巨大改进。

3.用户可根据自己的需要定制软件的界面。

4.使用分类（Category）特性可节约磁盘空间并且加快搜索图片的速度。

5.通过成批创建拇指图（Thumbnail）可节省看图时间。



TREND



宽带使得视频与音频的在线播放成为现实，但为使在线播放更流畅，同时又要节省磁盘空间，大部分网站提供的都是流媒体文件。很多时候，我们都希望能将播放中的音频保存下来供日后欣赏，但由于是流文件，要直接保存其中的音频是不可能的，此外，一些音乐网站的文件虽不是流文件，但亦只能试听，无法保存，真是让人烦恼的事情。不过也不必着急，虽然截取流文件的声音很棘手，不过我们还可在欣赏音乐的同时把它录制下来，这就要用到录音软件了。Windows自带的“录音机”当然不能胜任这项工作，那不妨试试这两款录音机：Total Recorder和SoundCapture。这两个录音软件的最大特点就是可预先截留通过声卡的数据并对其进行保存，有了它们的帮助，不光是保存流媒体文件中的音频，你还可实现更多的功能。

“留住”美妙声音俩帮手

■福建 冰风

一、全能电脑录音员——Total Recorder

Total Recorder可算是比较老牌的录音工具了，其工作原理就是将电脑中任何软件播放的音频信息在声卡输出前截获并录制，所以无论你在电脑上播VCD、欣赏音乐还是线上媒体，甚至进行语音聊天，它都可帮你把声音录制下来。Total Recorder最新版本是4.0，支持全系列的Windows操作系统，我们可下载它的汉化版本，地址是http://gwbn.onlinedown.net/down/HF_TotalRecorder40_SE_yp.zip，尽管其功能强大，但大小不过才1 207kB。

1.录音前的设置工作

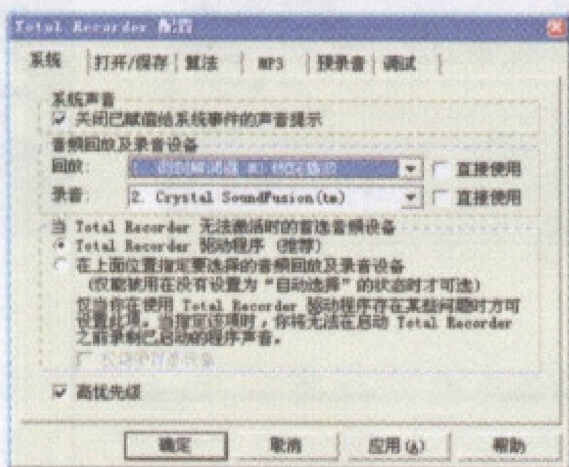


图1

安装程序并启动后，看到软件的主界面如图1所示，此时不要忙着开始录制，我们还需对Total Recorder进行一番优化设置。点击菜单“选项”→“设置”命令，激活软件的设置窗口，共有6个选项卡。在“系统”选项卡（图2）中选定“关闭已赋值给系统事件的声音提示”复选框，这样在进行录音的过程中就不会将系统事件的声音（如错误时系统发出的惊叹声）录制到目标文件了，其实软件是将Windows的“声音方案”调为无声模式了，当你关闭软件后，软件会自动将原先的声音方案恢

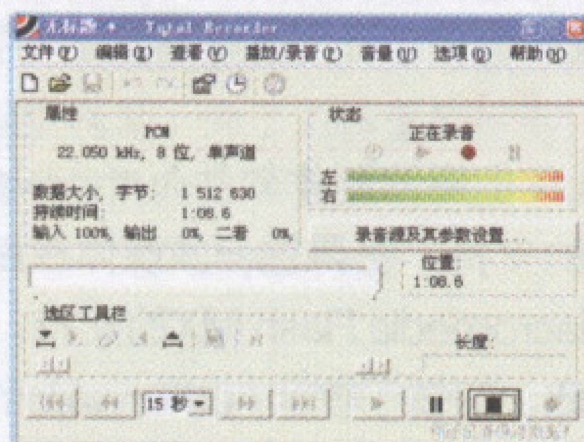


图2

复，很人性化吧！紧接其下的“音频回放及录音设备”是确定录制和回放所使用的声音设备，要注意的是Total Recorder也能截留通过调制解调器的声音，因此装有调制解调器的朋友一般情况下应当在此项中选择你机器所附的声卡。底部的“高优先级”复选框建议选中，因为如果系统的一些程序在占用过多的资源可能导致Total Recorder无法完成录制工作。另外由于Total Recorder并没有带MP3编码器，只能输出.wav格式，不过你可指定或拷贝一份MP3编码器文件（如SoundCapture带有的Lame_Enc.dll，下载地址见本文第二部分）到软件安装目录，软件就会自动识别。在“MP3”选项卡的“选择MP3编码程序”下拉列表中选择“Lame 编码器(Dll)”，并指定其所在文件夹（图3）。其余选项卡中的参数比较简单，可自行根据需要进行设置。

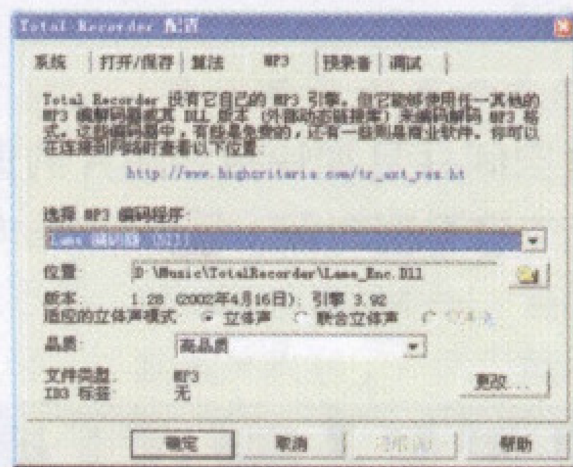


图3

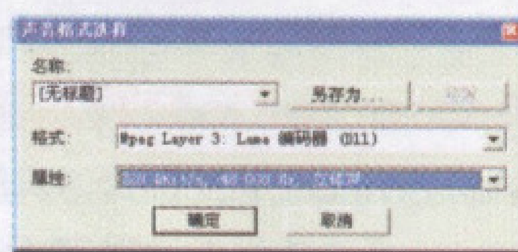
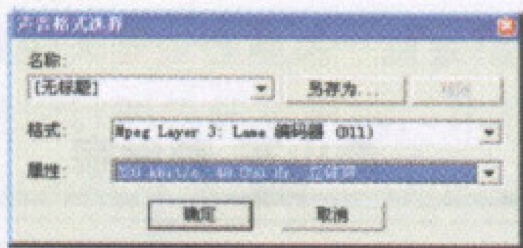


图4

接下来的工作是设置录音源，点击主界面中的“录音源及其参数设置”按钮，弹出设置对话框（图4）。从选项可看出程序将“录音源”分为“软件”和“声卡”两类。“软件”是指专门录制Winamp、MediaPlayer等播放器播放的声音，包括在线试听、网络电话和Flash的声音，一些较常用到的选项所对应的具体功能如下：

“在最下位置指定转换所需用到的录音参数”：软件默认的录音源参数是22.050kHz，8位，单声道的PCM格式。若想更改该参数可选定此复选框，然后在图5底部的“录音参数”处点选“更改”，再进行相应的设置（详细设置见后文）。不过一般情况下，选择了“软件”录音源就不需对录音参数进行更改。

“加快录音（静音模式）”：此选项的意思是以静音模式加速录制播放器里的声音，加快的速度可通过“速度”下拉框进行选择，一般选择“最大”，这样就大大减少了原先所需要的录制时间。具体实现方法是：选中此复选框后，点击“确定”返回主界面，点击底部的“录音”按钮，这时软件并不会进行录制工作，原因是未检测到有播放器播放的声音。之后打开播放器（如Winamp），将所有待录制的音频文件增加至播放列表中，点击“播放”按钮，这时你并不会听到播放器放出的音乐

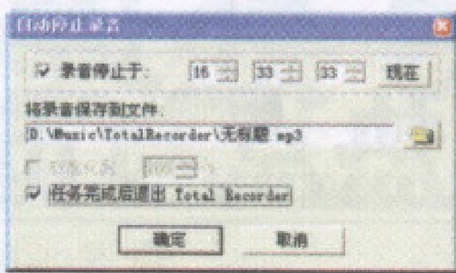

图5

声，因为此时Total Recorder是以静音模式进行录制，同时你会发现播放器的进度条前进速度会有所加快，这就是速度调整的结果。这种方法特别适用于诸如RM或VQF转MP3（即播放器播放的文件是RM或VQF，之后Total Recorder将录制的声音保存为MP3文件）等目前直接转换还比较棘手的工作。

如果选择"声卡"录音源，即录制从声卡的接口输入的音源，如CD唱机、麦克风等，你可在列表中选择相应的音源即可（一般选择前两项）。这种录制模式的工作原理与Windows的录音机很相似，即录制系统中任何发出的声音。如果选择了"声卡"录音源，底部的"录音参数"则可更改，点击"更改"按钮后弹出选择对话框（图5）。如果已导入了MP3编码，就可在格式中选择"Mpeg Layer 3：Lame 编码器(Dll)"，采样率支持高达320kB/s。不过，如果是电台音频8kB/s足矣，其它一般只需96kB/s即可。

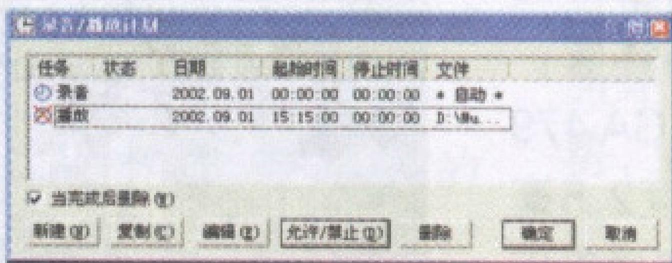
2.录音

忙了一阵子后，总算能让Total Recorder工作了。只要设置工作做好了，录音就相当简单，这里以录音源为"软件"进行说明。


图6

打开待录音的程序（如播放音乐），点击主界面右下角的红色"录音"按钮，等录音完成时按下"停止"按钮。如果录音过程很长，而你又有事情要离开一下，这时就可让Total Recorder自动停止录音：在录音状态下，点击菜单"播放/录音"→"自动停止录音"命令，弹出设置停止时间对话框（图6），输入保存的文件路径，点击"确定"后，标准工具栏的"中断任务"按钮变为可用状态，表明正在执行录音任务。

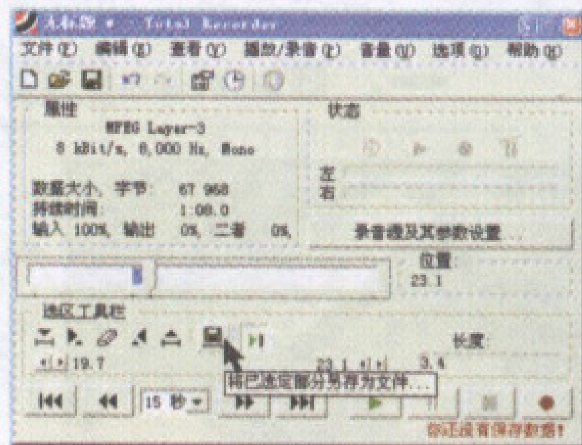
当然还可设置更多的计划任务：点击菜单"选项"→"计划任务"命令，弹出任务对话框（图7），点击"新建"按钮新建任务，有录音和播放两种，设置的内容十分详细，包括执行计划的频率、保存文件的属性等。设置好后你还可随时禁止它。


图7

3.编辑与保存

录音完成后，有时需要对录制的声音进行编辑，可点击菜单"查看"→"显示选区栏"，这时进度条下方就多了一排的选区工具栏按钮（图8），不过这么多的按钮只能实现一个功能，就是将选定部分的音频单独保存为一个文件。如果你想进一步编辑录制出的声音文件，笔者推荐使用MP3Trim（下载地址：http://www.onlinedown.net/mp3trim.htm），能进行更高级的编辑工作。

编辑之后保存，保存时可对输出参数进行设置。这里告诉你一个小技巧，在"另存为"窗口中将音乐属性更改为最小的8kB/s，那么1分多钟的音频保存后的大小只不过才70kB，这样即使是拨号上网的用户也能收发语音邮件，何乐而不为！


图8

二、后生可畏——SoundCapture



图9

SoundCapture是MagicSofts开发的一款免费软件，你可到http://www.magicsofts.com/dl.php?id=5下载它的最新英文版本。安装后打开它的安装目录，你就能看到有lame_enc.dll这个文件。对，它就是前面所说的MP3编码器文件，SoundCapture就是利用它直接将录制到的声音保存为MP3文件程序，你会发现它的主界面非常整洁（图9）。

同样你先得设置它的录音源，点击主界面上方的"Mixer"按钮，在下方就会伸展出一个面板（图10），在"Select the record source"（选择录制音源）栏中有线路输入、麦克风、CD音频和一个下拉单选框，一般是选择下拉单选框里的"立体声混音"。"Recording level"是录音的等级，下面的Playback面板可设置静音（选中的项目为静音）和音量。

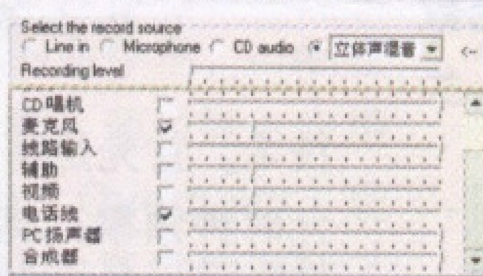


图10

点击"Music"按钮后，会发现它变成"Voice"按钮，代表两种不同的录制方式。如果是录制音乐，选择Music方式；如果是录制影片中的对白，则选择Voice方式。接着点击"Options"按钮后会在右边伸展出一个设置面板（图11），这个面板主要是设置文件的保存路径和名称（默认是将当前日期加时间的方式保存），MP3的采样频率和码率，另外还可设置录音/暂停、停止录音和显示的热键。

一切准备好后，点击主界面的"Record"（录制）按钮就可录音了。

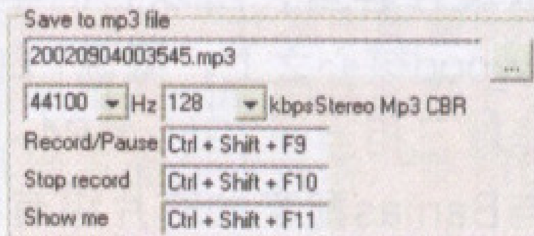


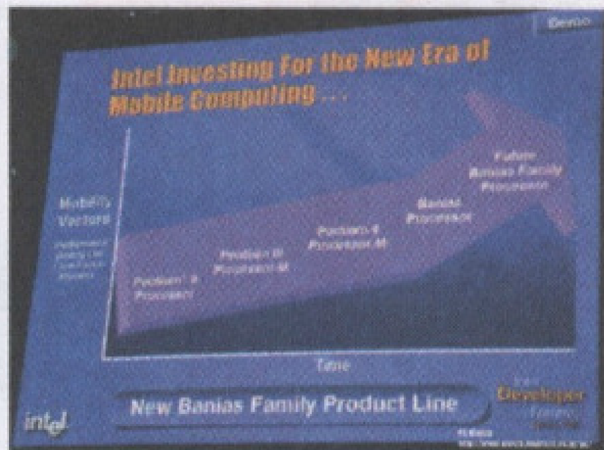
图11

结语：

这两款软件，从功能上来说，肯定是Total Recorder更胜一筹，不过它是一款共享软件，有录制时间的限制，给我们录制声音带来很大的麻烦。而SoundCapture并没有什么限制，直接将文件保存为MP3是它的最大特色。

Intel Banias处理器的技术热点与市场构想

■山东 颜世宗



Banias 产品线

从Intel初次公开Banias这个开发概念算起，到现在已有两个年头了。与过去的Intel移动处理器不同，Banias是专为笔记本电脑量身定制的，目标是确保笔记本电脑能与台式PC拥有同样性能，同时耗电量更低，其市场定位主要是迷你笔记本和微型电脑。

Banias在2000年秋季Intel公布2002年产品计划时被第一次提到，随后在历次IDF会议上，Banias一直都是Intel宣传的关键词之一。主角未登场，铺垫锣鼓先敲足，这正是Intel的高明之处。虽然现在Banias的技术细节还未完全公布，但从Intel最近透露的部分技术概要来看，基本上也可描绘出其轮廓，并推测出Intel对它的市场构想。

一、Banias的核心架构

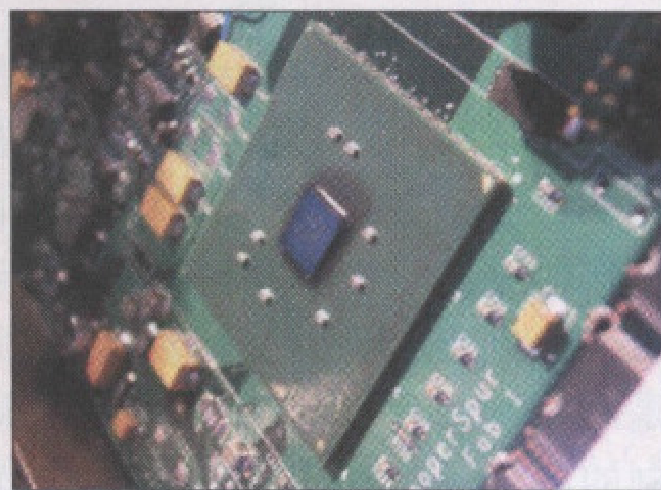

Banias处理器

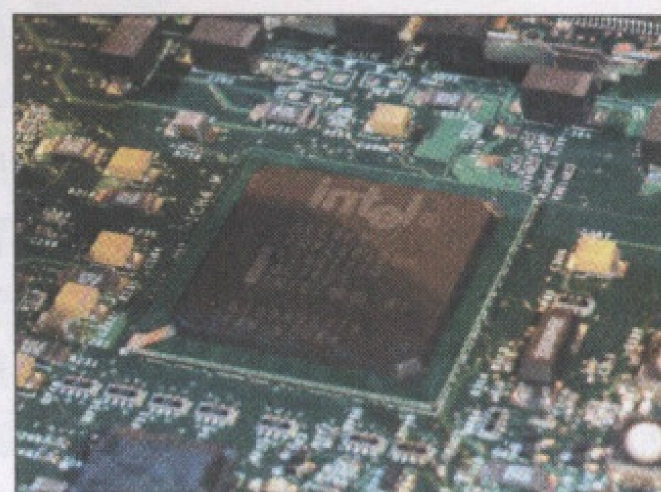
Banias处理器拥有7700万个晶体管，采用Micro FCBGA 479封装，产品厚度2.5毫米，前端总线同样采用Pentium4-M的400MHz，数据传输带宽为3.2GB/s。其核心集成1MB全速三级缓存，并加大了L1 TLB Entries数目，以有效提高一级缓存的读取命中率，从而进一步提升性能。

Banias处理器内建了被称为“MicroOps Fusion”的节能电路，标准版Banias的TDP（Thermal Design Power，热量设计电力）约为24.5W，仅稍高于PⅢ1.2～1.33GHz的22W，平均功耗1.2W，超低电压版则小于0.5W。由于Banias采用全新的核心架构，并增加了二级缓存容量，所以它的单MHz性能要在目前的Northwood核心之上，据说1.6GHz Banias处理器的实际性能就已相当于2GHz的P4-M。

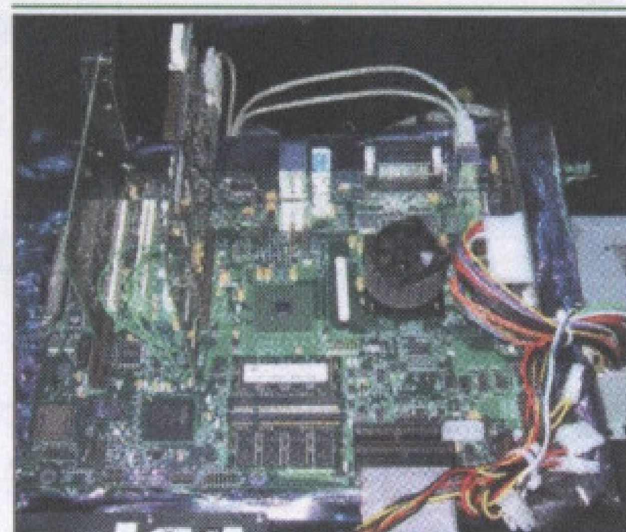
与Banias配套的芯片组有独立型的Odem及整合了图形核心的Montara GM和Montara-GML芯片组。Odem的北桥MCH采用593针Micro FCBGA封装，有点像铜矿PⅢ；南桥为ICH4-M，采用421针Micro BGA封装，规格和i845E/G/GL上的ICH4（输入/输出控制中心）差不多。Odem芯片组支持400MHz FSB，最大支持到1GB的DDR200/266内存，并支持AGP 2×/4×、6个PCI、ATA/100和USB 2.0等功能。

Montara GM是一款集成芯片组，采用与Banias处理器一样的封装，功能和Odem基本相同，但加入了集成的GFX图形内核，采用动态显存技术，支持UXGA模式（1600×1200），同时能通过集成的数模转换芯片支持2048×1536（QXGA）的CRT输出，而且UXGA和QXGA信号可同时输出。Montara-GM市场定位是高性能和移动领域，将会用来替换目前的845MP芯片组。与前者一样，Montara-GML也集成了图形内核，并搭配ICH4-M南桥，但去掉了对外接AGP 4×显卡的支持。


Odem的北桥


FW82801DBM南桥

二、Banias的技术热点


Banias系统

从最近Intel演示的Banias系统和公布的技术数据看，虽然Banias与PⅢ及P4处理器系出同门，但设计思路却与后两者有很大差别。

1.更低的耗电量

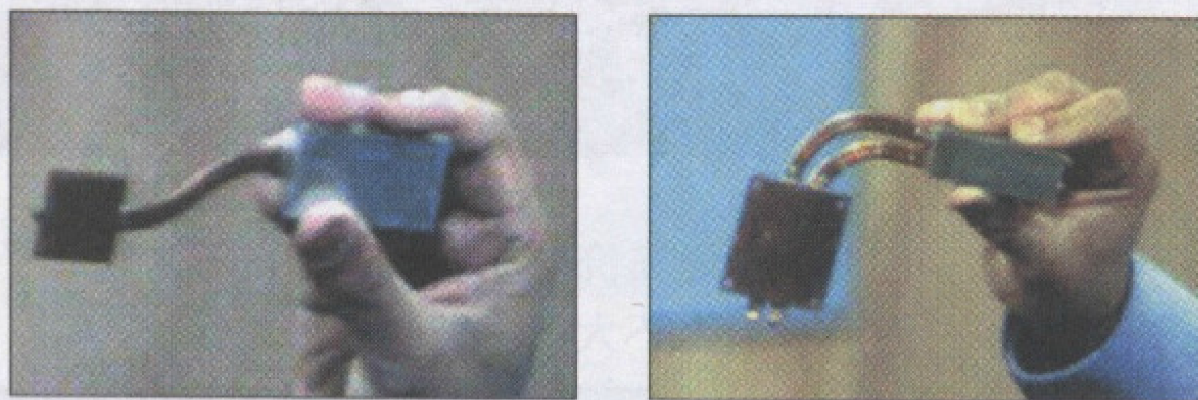
为了在提高执行效率的同时降低耗电量，Banias采用多种节电技术。首先是将内部电路分成多个单元，实时降低没有使用的单元时钟频率；高级分支预测（Advanced Branch Prediction）技术能分析程序过去的运行规律，并以此为基础预测今后可能处理的指令，这样就可提高性能；另外，如果存在多个可同时执行的指令，就将它们合成为一个指令，以提高性能与电力使用效率。在目前的大多数系统中，即使是不使用的组件，系统也会向其供电，而新技术可严格进行缓冲器管理，仅向需要电力的处理器组件供电。

其次是改进了以前的低耗电技术SpeedStep，使Banias平台可自动关闭笔记本电脑内闲置的部件，达到省电目的。Intel SpeedStep技术的工作原理是：在使用AC电源时采用高时钟频率/高电压的高性能模式来工作，而使用电池时，就切换到降低时钟和电压的低耗电模式，以延长电池的工作时间。为Banias配备的新一代SpeedStep尽管仍只有两个基本模式，但同时还有多种中间模式，能根据处理负荷的强度自动切换工作模式。

不过有得就有失，一般来说，微处理器要想实现低耗电运行就必须牺牲性能，但到目前为止，Intel并没有公开Banias在节电模

式下会损失多少性能这一重要指标。前面提到的这些措施，只是能减少低耗电设计对性能的影响，并不能使Banias性能超过目前的P4-M。

由于耗电量降低，Banias的发热量也因此减少，相应的散热设备也可进行精简，这样就能够有效降低整套系统的重量。



Banias和P4-M的散热设备对比，左边是Banias的。

2.更高的性能

为提高Banias的性能，Intel主要采用了以下3项技术：

首先是“Micro-Op（μop）Fusion”。μop指CPU实际执行的固定长度指令，X86指令被加载到CPU内部以后，就会被转换成μop。由于在长度可变的X86指令中，难以进行“乱序执行”等处理过程，乱序执行技术可通过改变指令执行的顺序来提高执行效率。

Banias以前的CPU会将被分解的固定长度指令作为独立指令分别加以处理，而在Babias中，相关联的固定长度指令直到将要执行前，都是作为一个整体进行处理的。通过整体调用该指令，就可减少分别处理的多余步骤。

第二是基于硬件的专用堆栈管理（Stack Manager）。以前的CPU在执行堆栈操作时，其内部都会使用多个固定长度指令。通过专用硬件对堆栈进行管理，就可减少重复执行固定长度指令的过程，从而提高执行效率。

第三是强化分支预测（Branch Prediction）功能。Banias的分支预测不像以前那种单纯的分支预测，而是先对各种代码的结构进行检测，然后再进行分支预测。为提高分支预测的命中率，Intel在Banias中安装了回路处理检测及间接分支预测功能，通过嵌入专用硬件，降低了使用软件进行批处理时出现的溢出（Overhead）现象。Intel表示，以前的CPU因分支预测错误造成的复位约消耗了CPU整个处理时间的1/3，如果能提高分支预测的精度，就可大大提高效率。

3.嵌入双频无线连接功能

Banias的另一特点是嵌入了双频无线连接功能。Banias的设计虽着眼于低耗电笔记本，但Intel却不提供单独的CPU，而是捆绑相应的芯片组和支持802.11a/b无线网络的芯片后，以平台形式提供。

配备Banias的系统被称为“Mobile Internet PC”，其特征是支持802.11a及802.11b两种无线Lan通信接口，可实现54Mbps与11Mbps的无线通信。它与目前正使用的无线局域网相兼容，可接入到企业、家庭及位于机场/旅馆/餐厅等公共场所的各种网络。另外，Intel还计划提供“Intel PROSet”应用软件，使之能在不关闭程序的情况下进行有线接入与无线Lan接入的转换。

Intel解释说，“Banias平台中采用的无线Lan组件可将同时使用蓝牙与IEEE 802.11b时的干扰降低到最低限度，优化处理能力、运用范围及网络的响应性能。”

三、Intel Banias的市场构想

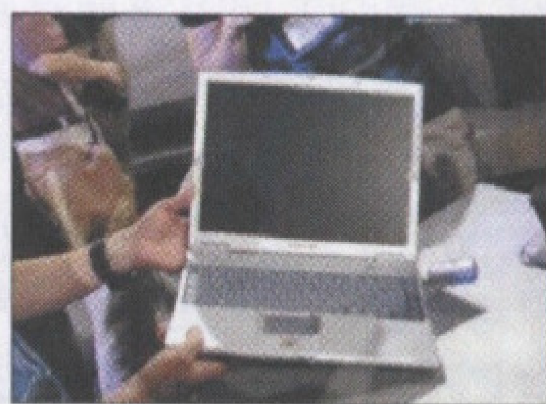
超轻薄笔记本是笔记本市场中价格最高昂的一部分，也是科技含量最高、最吸引人注意的一部分。虽然Intel在台式机（高中低端）、笔记本（中高端）和服务器（中低端）三方面业绩显赫，然而在超轻薄笔记本市场上却难以遏止ADM与Transmeta公司咄咄逼人的竞争气势。其主要原因是其芯片的集成度不足，无法同时实现多功能和低功耗。Banias的目标便是同时实现低耗电和高性能，以全面占领超轻薄笔记本电脑市场。

Intel最初公布Banias时，业界都在猜测其意义，是为对付台式机处理器应用在笔记本上，还是用来代替P4-M处理器，或用于便携式台式机。这些猜测实际上都不大准确，因为Banias作为新一代移动式产品，比P4-M移动处理器耗电量更低、体积更小，并加入了无线网络接入，市场主攻方向当然与P4-M有很大区别。

虽然P4-M处理器完全可应用在超轻薄型笔记本的市场，而且Intel自己也计划推出这样的产品，但从P4-M的发热量和散热效果来看，与其竞争对手相比并无明显优势。对于这一点Intel心知肚明，所以Intel用P4-M主攻一体化设计的笔记本市场，而将占据超轻薄笔记本市场的期望寄托在Banias身上。另外，无线网络接入是个人移动电脑发展的必然趋势，Intel将会在这个市场上不遗余力，超过竞争对手。

Intel现在的做法是：与其让人议论Banias的性能，倒不如渲染配备了Banias的系统如何有魅力：采用全新架构，能同时满足性能、电池使用寿命和连接性的要求，而且机身重量可减轻65%、厚度可减少40%以上。

今年9月9日，在2002秋季Intel开发者论坛（IDF Fall 2002）上，Intel推出了配备Banias系统的“Mobile Internet PC”新概念，同时用配备Banias的笔记本进行了演示，各电脑厂商也都展出了开发中配备Banias的系统样品。不过这些采用Banias的样品看上去只不过是机身变薄了，其他方面与以往的产品相比并无太大变化。



配备Banias的笔记本

样品终归是样品，演示系统并不能代表Banias的真实性能。配备Banias的笔记本电脑是否像Intel描述的那样完美，是否真的能超过ADM与Transmeta的同类产品一大截，也许这只有等到明年上半年Banias笔记本电脑正式登场时才能作出确切的评价了。



如何选购一款称心如意的硬盘

■北京 吴德慧

硬盘在整台电脑中起着极其重要的作用，我们的很多数据都是通过硬盘来存储的；毫不夸张地说，一台没有硬盘的电脑几乎是没有独立工作能力的。今天我们来看看如何选购一款称心如意的硬盘产品。

一、速度与容量的选择

1. 速度

由于硬盘差不多是整台电脑存储系统中最慢的环节（作为外设的光驱除外），内存与CPU很多时候都在等待硬盘的操作。毫无疑问，如果硬盘速度提升了，系统性能会有不小的提升。决定硬盘速度的最大因素就是转速，因此目前也以7200r/m与5400r/m来区分硬盘的高低端市场。

从实际性能来看，7200r/m的硬盘在满负荷传输下的速度确实要比5400r/m的硬盘出色不少，但问题的关键在于这种情况是否经常出现。看看我们的硬盘指示灯，它在什么时候才频频亮起？一般来说，只有在处理大型平面设计、3D建模、视频捕捉等环境下，7200r/m硬盘才能充分发挥作用；而在运行一些小型软件或上网时，5400r/m硬盘的表现丝毫不差。

从另一个角度来看，目前不少7200r/m硬盘的发热量相当高，这对稳定性多少有一点影响，此外其噪声相对来说也会大一些（当然也有个别噪声极低的产品，比如希捷的酷鱼4代）。

不过无论如何，目前7200r/m是大势所趋。尽管仍存在一定的过渡阶段，但随着厂商们纷纷停产低转速的产品，它最终会成为绝对的主流。只不过我们目前还没有必要对此盲目追求，不必认为只有7200r/m才好。

除了转速，硬盘的外部接口与缓存也会对其速度产生一定影响。目前最新的外部接口为ATA/133，但由于硬盘的实际内部传输率还远远没有达到这一数值，因此大家不必对此太过在意，毕竟它对性能的影响很小。从另一方面来看，支持ATA/133的硬盘和主板芯片组也不多，因此用户犯不着为了一个ATA/133而左右自己的选购。

至于前一阵子炒得火热的8MB缓存硬盘，大家对此应该保持一份冷静。尽管这8MB缓存对速度有不小贡献，但问题是这些额外的花费值不值？如果将这份差价花在其他地方，那么得到的性能提升肯定更为明显。因此，如果使用8MB缓存的硬盘不能在价格上平易近人，那么它对于大多数普通用户仍然吸引力不大。

2. 容量



随着宽带网与多媒体技术的普及，目前硬盘容量变得越来越敏感。面对我们疯狂的下载与容量夸张的游戏，相信大多数人的硬盘都会很快被撑满。从性价比来看，如果现在购买一块硬盘，那么选择40GB应该是最低容量了，毕竟20GB的硬盘与40GB的仅仅相差不到50元而已。

相对而言，更加值得关注的是80GB与40GB容量之间的微妙关系。对硬盘市场熟悉的朋友都发现，目前80GB硬盘的价格正一点点逼近40GB的产品，而40GB硬盘的降价速度要明显比80GB慢。为此，带来的一个最直接的问题就是，到底是选择40GB还是80GB，这真是一件令人犯难的事情。单从每GB的价格来计算，肯定是选择80GB容量更为合算。但不要忘记的是，硬盘容量将在今后迅速提升，如果把这笔差价花在以后的升级上，那么容量上的收益肯定更加明显。此外，目前的主流硬盘普遍采用40GB的单碟容量，跳过60GB，80GB直接成为市场主流也极有可能。

鉴于以上因素，我觉得当前大家在购买硬盘时，40GB、60GB甚至80GB的容量都可以考虑。至于更高容量产品，如果没有特殊需求一般并不推荐，毕竟性价比实在太低了，不少160GB硬盘的价格甚至比2个同档次的80GB产品还要贵。

二、应用方案

1. 游戏玩家



对于游戏玩家来说，硬盘的寻道时间更为重要。因为当游戏场景切换时，数据的传输量并不大，用最短的时间将硬盘磁头移到该去的读写位置才最重要。当然，由于目前游戏开始时载入的数据较多，因此选择7200r/m硬盘还是有必要的，对于这部分用户而言，目前的7200r/m产品都

非常合适，大家只要根据自己的喜好进行选择即可。

2. 视频工作者



由于视频捕捉需要极高的连续传输能力，因此必然选择7200r/m产品。在性能方面，迈拓、希捷、西部数据都有不错的产品，如果经济条件允许，使用两块WD（西部数据）1000BB-SE来组建RAID 0磁盘列阵是个不错的选择，这也堪称是最佳IDE硬盘系统了。当然迈拓的金钻七代也很出色，工作噪音极低的希捷酷鱼4代也是可以考虑的。

3. 股票软件用户

这一类用户群体需要时时刻刻开机，因此硬盘的稳定性压过一切，速度反倒是其次的。毫无疑问，5400r/m的希捷U6与迈拓星钻三代都是很不错的选择。它们的工作噪声都很低，能为你冷静思考提供一个必要的环境。

4. 大型软件用户

由于Windows对内存的管理能力不甚理想，因此即便再大容量的内存也会有用到虚拟内存的时候，此时硬盘的速度就显得极为重要。为兼顾各方面因素，价格便宜的酷鱼4代是上佳选择。

三、识破JS的诡计

对于大多数用户来说，存储着大量数据的硬盘是电脑里最宝贵的东西，所以在购买硬盘时一定要小心，必须慎之又慎。由于硬盘产品技术含量很高，几乎不可能出现仿造产品，所以我们在购买时要注意JS以次充好、用水货冒充行货（正规渠道的产品）、将返修货或二手硬盘当成新品出售等。

1. 以次充好

我们在购买硬盘时要对其各项参数有一个充分的了解，这点可到厂商的官方网站进行查询。对于硬盘而言，容量并不需要特别关注。一般来说，JS无论如何也不敢用低容量的产品来冒充高容量的产品，因为这太容易被发现了，相反，我们应该对于硬盘转速和缓存投入更多的关注。

对于同一容量的硬盘而言，7200r/m的产品在性能上要高出5400r/m不少，而且两者在价格上的差距也不是个小数目。然而如果不拆开新硬盘的防静电袋是无法检验硬盘转速的，不过我们还是可通过硬盘的编号来加以识别，这方面可以参考一下本刊过去刊登的相关文章。



此外，硬盘的缓存也应注意。目前几乎所有的台式机硬盘都用2MB的缓存，如果商家给你的硬盘只有512kB缓存，那么很可能是积压的库存商品，或者根本就是返修货！

2. 走私货

走私货也就是我们俗称的水货硬盘，这也是相当危险的。众所周知，硬盘是所有电脑配件中稳定性较低的，它比较容易出现坏道，甚至报废，因此产品的售后服务极为关键。尽管水货在价格上略占优势，但权衡利弊，还是不应考虑。如果用行货的价格买了水货产品，那就更不值得了。

水货硬盘一般没有正规的包装盒，即便有包装盒，其上面也没有任何保修标签。只要记住这一点，我们就能轻松分辨水货与行货硬盘。一般来说，可通过对照盘体和代理保修单上的硬盘编号来判断它是不是正品。

3. 返修硬盘和二手硬盘

部分有故障的硬盘经过厂商维修后可再次使用，但其稳定性已大打折扣，寿命也不会很长，因此这类硬盘最危险。一般而言，只要硬盘表面的序列号与产品包装盒能一一对应，并且包装盒未拆封，那么我们就可基本确认不是返修产品。

至于二手硬盘，其确认方法就更加简单了。用过的硬盘在IDE接口处总会留下一些痕迹，而且如果在机箱中固定过，侧面一般会有轻微划痕。此外，如果买来的硬盘已分好了区，那么就可肯定是二手硬盘，因为硬盘厂商绝对不会为你分区。

4. 行货硬盘的确认方法

行货硬盘与水货硬盘最大的直观区分就是有无包装盒，当然区区一个包装盒对于JS而言简直是小菜一碟，在水货硬盘外加行货包装盒来欺骗消费者已不是什么新鲜事了。目前迈拓、IBM、希捷、西部数据等厂商都采用条形码来确认行货硬盘，其可靠度相当高。现在大多数行货硬盘上都会贴有国内代理商的防伪标识，大家可通过保修标签和硬盘顶部的防伪标识来确认。

现在的JS真是神通广大，这些保修标签和防伪标识的他们都能仿造，而且几乎可乱真。不过他们的手段还是有着不少漏洞，最简单的识别方法就是对照硬盘表面的“Drive SN”是否与保修标签的编号一致。注意以上几点后，JS应该没有什么空子可钻了。P

更正启事：2002年第18期《新品初评》栏目的《爱国者月光宝盒MP3播放机》一文中，“咨询电话”应为“010-82853178”，在此向读者朋友们和相关厂商致歉。

相机手机"酷"浪袭人

■山东 颜世宗



如果你走进一家商场，突然发现一款设计新颖的时装，想立即告诉你的家人或朋友，怎么描述才能恰当呢？

这时，如果你手上有个相机手机，就可以马上打开镜头，拍下这款时装的照片，然后以短消息的形式将照片传送给朋友，这样就比语言表达形象得多。

相机手机的出现，给逐步低落的世界手机市场注入一支兴奋剂。今年以来，日本夏普、富士通、三菱电机、松下、索尼，韩国KTF、LG，芬兰的诺基亚等著名手机和数码相机厂商，纷纷加大了相机手机开发生产力度，相继推出了不同特色的产品，在全球手机市场掀起一股即拍即送的"酷"浪。

一、不同相机手机影像模块的特色

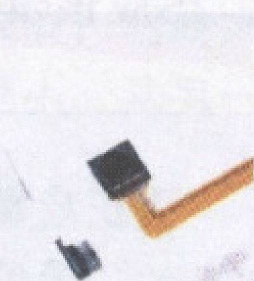
从目前相机手机的技术发展看，影像模块是决定画质的重要因素。预计到2003年末，手机内置相机集成块的实际像素将可达100万像素，实际拍摄性能将会赶上一台低端数码相机。

与目前的数码相机一样，相机手机影像模块技术也有多种，也各有其优势。现在比较流行的有CMOS、CCD和超级CCD；其次，兼备CCD与CMOS之长的VMIS相机影像模块也有望脱颖而出。

CMOS影像模块

CMOS芯片最早被应用到相机手机。与CCD相比，CMOS在低耗电方面处于绝对优势，但影像效果不如CCD好。许多厂商都倾向于用CMOS来制造手机的"眼睛"。目前，在手机相机中采用CMOS影像传感模块的生产商有多家，如东芝、日立、夏普和柯尼卡等。东芝公司正打算为CMOS感应系统制订生产标准，并宣称已完成百万像素系统的开发。

日立制作所的半导体部门生产出一种CMOS影像传感器模块，名叫"HAM49001"。它缩小了产品尺寸，同时也使得耗电量得以降低（45mW，15fps时）。它支持世界通用的影像格式CIF（352×288），在同一封装中容纳了1/7"、11万像素的CMOS传感器、16位MCU、集成有外部元件的相机信号处理LSI（大规模集成电路）。另外，它通过对CMOS和相机信号处理电路的优化设计，使得拍摄对象的最低光照度降低到了10勒克司（光照强度单位）以下，相当于该公司原产品的1/2。



HAM49001 CMOS影像传感器模块

另外，柯尼卡与韩国Hynix半导体协商合作开发的31万像素CMOS影像感应芯片也已正式投产。该光学系统仅有1/4"大小，实际感光面积仅为5.6μm²。

CCD影像模块

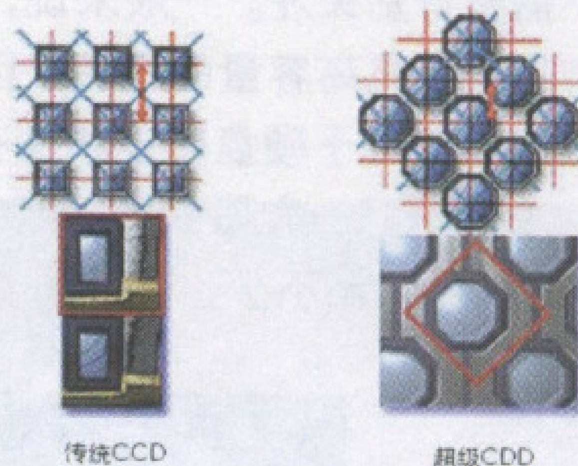
以前，手机上使用的影像模块基本上都是CMOS。从2002年初开始，手机厂商们为提高相机手机的画质，开始采用CCD。CCD是一种光电器件，其表面有许多光敏单元（光电二极管），它通过采样的方法将光线转化成电荷，生成对应景物的电子图像；由于一个光敏单元对应一个"像素单元"，由此像素单元越多，图像越清晰，但相应的CCD成本也越高。



为使相机手机获得更好的图像质量，今年3月东芝公司首先尝试将CCD影像模块植入手机中，推出"TT21"相机手机。其他手机制造商也比较看好CCD相机手机，随着市场供货数量明显增加，到今年7月已有多家手机厂商推出了相应产品。

由于技术上的优势，CCD技术很有希望成为未来手机中影像模块的首选标准。但到目前为止，市场仅有三洋电子推出了相应的CCD影像模块。三洋声称将在明年春季推出1/7"、拥有31万像素、3.3μm²大小的相机手机影像芯片，并宣称能制造出1/5"、70万像素的同尺寸模块和1/4"的百万像素芯片；有消息称三洋已开始着手筹划百万像素芯片的生产工作。

超级CCD影像模块



超级CCD是富士公司开发的产品，像素单元阵列排列呈45°角。由于超级CCD上的像素排列如蜂窝状，因此有人形象地称之为"蜂窝状的CCD"。与普通CCD相比，超级CCD的光电二极管面积增加到两倍，灵敏度也提高到了两倍，因此可获得更高质量的图像。另外，由于超级CCD的像素只有同分辨率普通CCD的一半左右，因此对微细加工的要求也不高。富士公司最初计划将CCD摄像机和摄像机镜头捆绑，作为模块销售，但在手机生产商的强烈要求下，已开始单独提供分辨率为17万像素、1/7"大小的"超级CCD"芯片，可拍摄相当于31万像素的图像。今年6月，富士已率先推出配备这种CCD芯片的"Mover F251i"手机相机。

VMIS手机用影像模块

VMIS是Innotech公司正在开发的产品。普通的CMOS每个像素要用三块金属氧化半导体，而VMIS上每个像素只用一块就可以了。这种产品只有1/4″大，31万像素，面积仅5.6μm²，可大大减少影像感应装置的尺寸。据说该芯片不仅图像质量接近CCD，而且能耗也很低。预计到2003年末，Innotech公司将会开发出1/4″、具有80～100万像素的感光元件。许多厂商都对VMIS给予厚望，期待它早日到来。

二、相机手机市场推进节奏日益加快

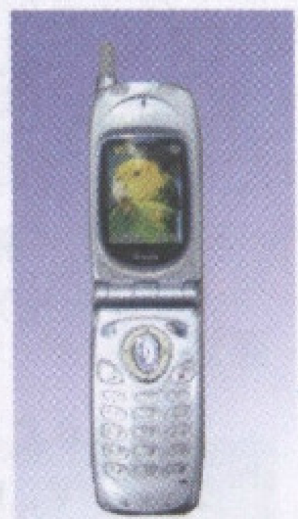
从目前的相机手机市场趋势来看，CCD、超级CCD和CMOS模块各有一席之地，市场推进节奏日益加快。目前厂商们都致力于改进相机集成块的性能，增强拍摄质量，提高竞争力。在相机手机的开发生产方面，日本也走在了前面。现在所有日本手机营运商都已盯上了内置微型相机的手机市场，并认为这将是未来手机生产的一大卖点。这一市场的主要竞争者有日本的夏普、富士通、松下，韩国的LG等。下面我们介绍一些典型的产品。



卡西欧生产的“A3012CA”CMOS相机手机，总像素35万（有效像素31万）。具有4倍数字变焦功能，可分7档调焦，能拍摄并记录640×480像素图像，并能直接将图像以电子邮件附件的形式发送出去。该手机还具有GPS定位功能，可将拍摄地点的位置信息添加到图像中保存，或用电子邮件发送出去。手机内置12.8MB存储器，可保存高分辨率图像。



松下的“J-P51”新型手机，配备30万像素CCD摄像模块。其外壳采用一体型棒状设计，外形尺寸（高×宽×厚）为125mm×44mm×19mm，质量约83g。机身镜头配有滑动式盖，用户只须将手机背面盖子向下滑动，便会自动进入拍摄模式，可记录最长5秒钟的动态图像，并能将所拍摄图像作为附件发送出去，录像中还可加入声音。



NTT DoCoMo推出的Mover SH251i相机手机，外形尺寸为49（W）mm×25（D）mm×98（H）mm，重115g。SH251i功能设计较严谨，菜单结构也简洁明了，易于掌握使用。虽然主机只能保存80张照片，相比其他相机手机不算多，但由于配备31万像素CCD，拍摄效果较好，因此自今年6月1日上市以来，一直稳居日本畅销排行榜首位。



富士的Mover F251i是采用超级CCD的代表产品，有效像素为11万。与其他机型相比，F251i机身小巧，女性拿起来也很方便。其魅力在于丰富多彩的功能。它的快门速度分两档，有5张连拍功能；有电话切入或摄影时，天线会发光，有12种颜色；按快门的声音除“咔嚓”外，还有“咚”、“嘭”等6种声音可选择；在拍摄过程中可以加入20种背景，很有意思。它的图像编辑功能十分丰富，除添加标记、标注文字、旋转画面、突出局部画面等外，还具有“清晰度调整”、“过亮部分调整”、“过暗部分调整”等其他机型所没有的功能。此外还可同时显示4张缩略照片，也可像看幻灯片那样欣赏。



韩国LG推出的LG-KH5000，内置11万像素的CMOS相机手机摄像模块，配备了2.2″的大型TFT液晶面板，并采用类似便携式摄像机的270°自由旋转型LCD设计，具有3档分辨率（88×72、176×144和352×288）调节和低、中、高画质调节功能，并可实现画面转换。

三、市场前途不可限量

从目前市场销售前景来看，相机手机前途不可限量。据全球调研和咨询公司（Stratey Analytics Global Wireless Practice）公布的“内置相机的手机的策略展望”报告，2002年全球相机手机销售量将达到1600万部；到2007年，市场销售的手机中将有1/5将内置相机功能，销售量将达到1.47亿部。该公司的高级分析人员Neil Mawston认为，“在未来5年里，特别是在西欧这样萧条的市场里，相机手机将成为用户更新手提设备的最主要驱动力。”

但2003年前，日本和韩国以外的相机手机市场仍保持高价位、中等销售数量。在欧洲市场上，由于手机制式众多，且价格较昂贵，将阻碍相机手机的初期发展。不过到2004年，一旦相机影像模块开始大规模商业化，相机手机的销售数量将有望迅速增加，而厂商们也才真正开始大量获利。据J-Photo集团消息，现在日本所有其他的手机营运商都已盯上了内置微型相机的手机市场，并认为这将是未来手机生产的一大卖点。

虽然相机手机前景看好，但不少分析师质疑，手机通话与拍摄数字相片仍该被视为本质不同的市场。即便在手机相机销售良好的日本，图片传送服务仍成长缓慢。最近英国的一项调查也显示，近半数的手机使用者除打电话外，很少使用手机的其他功能。由此看来，要让相机手机真正成为普通用户的首选产品，还需要生产、销售商特别是通信服务商的不懈努力，毕竟只有实用化的产品才能真正普及。P

Singapore

"小熊"新加坡DIY记

■湖北 小熊@BYHH

今年初的一天，小熊（就是我在白云黄鹤BBS的昵称啦）悄悄来到了新加坡，开始了3年的留学生活。

经过3个星期的寻寻觅觅，我确定了自己的导师。来到实验室，管理员很快给我分配了一台电脑。我已很多天没有好好玩玩电脑了（图书馆的电脑权限有限制），赶紧开机一看，立马晕倒：PⅡ 300、64MB SDRAM，还有5400r/m的老硬盘，却安装了Win2000 Professional，光启动时间就可以去喝咖啡了。更令我郁闷的是，系统的权限完全受限制，什么都不能安装，感觉就是一台上网机器。对于我这样一个电脑硬件爱好者外加游戏发烧友来说，这种破机器怎么可以用，出来之前我用的也是雷鸟800MHz+256MB内存呀。于是，等第一个月的奖学金发下来，我就开始策划自己的新加坡DIY之旅。

按照在国内装机的经验，第一步是市场调查。新加坡不大，主要的电脑市场就是两个地方："森林广场"（在Bugis）和"FUNAN IT 购物中心"（在City hall）。前者主要是数码产品和台式机市场，而后者则是笔记本的天地。无须多说，对于喜欢DIY和游戏的我来说，目标当然就是森林广场。

我拉上一个同学就出发了，坐了几十分钟的MRT（类似于地铁，不过有时在地上，有时在地下）来到了Bugis。我俩都不知道森林广场的具体位置，转了两圈没有看到，于是就问路吧。我们想，既然叫"森林广场"，那么应该英文就是"Forest Square"之类的，结果问了好几个人都不知道，说没有听说过……怎么可能呀！想想算了，英文不好就不要用了，于是找来一个看起来像华人的，用中文问了一下"森林广场"在哪里，这回终于问到这个地方了。穿过一个其热无比的"汉正街"，一股臭味很快刺激了我们的嗅觉，哇——全是卖榴莲的。跑呀跑呀，我们终于看到了森林广场，英文



森林广场附近的地铁站


森林广场外景



森林广场外面的牌子

是……居然是"Sim Lim Square"，原来是音译的，可把我们气坏了。后来才知道从MRT的另一个出口出来，很容易就能找到这里。

不管如何，终于来到电脑城——森林广场了。一股熟悉的"电脑味道"扑面而来，深呼吸一口气，睁开眼睛，琳琅满目的电子产品展现在眼前，看得眼睛都花了，心理盘算着是打劫银行方便一点，还是直接打劫这里好（笑）。1～3楼和"探子"回报的一样，主要是摄像机、相机、随身听之类的数码产品，4～6楼是电脑配件。我们毫不犹豫地来到4楼，开始打探行情。自动扶梯旁边站着很多印度或华人MM，在那里派发报价单。这里的报价单和国内的电脑城有一个明显区别：大多数单子上都有店家推荐的配置，有的还占了很大篇幅，然后旁边给出什么CPU换成什么加多少，内存换成什么加多少，感觉倒有些像品牌机；还有就是报价单上的很多价格是买整机才具有的，例如Duron可以出到只要几块钱的等等。

拿着一叠报价单，我稍微看了一下，就找几家看起来便宜的店子开始了第一步：查清底价。可没有料到，两个回合下来，我就觉得该改变作战方针了。我先找到了一家报价最便宜的，进去发现不对劲，是印度人开的。英语不好，只得要硬着头皮上，不过2分钟后我就放弃了，中国英语和印度英语无法交流……于是就找华人开的店子，这样好了一些，不过一些名词还是有问题，例如对有些华人你说内存，别人根本不知道是什么，说Memory才可以；机箱？没有这个东西，Casing才对，诸如此类的。一个小时谈下来，我说话已带点"新加坡味道"了。

了解基本情况后，我找了一个地方和朋友开始讨论，得出结论：大多

森林广场一楼的电子产品，DV、DC产品真齐全啊。







热闹的森林广场内部

数东西价格和国内差不多，显示器便宜一些。但侃价是不可能的，或者说没什么意义，一台1000多新加坡元的整机（100新元大概相当于450~460元人民币），店家笑嘻嘻地说可以便宜3块钱（又昏倒15分钟）。开始我还以为是一家店子的问题，后来试了不少商家，差不多都是这样；而且稍微和他还一会儿价，他就开始瞧不起你了。我在楼下问MD时曾遇到一个店主，我还价两次以后，他就说不卖了，就是不卖给你了，出多钱也不卖，感觉就是新加坡的店子不需要通过价格来吸引更多客人，他们不愁没有主顾。至于品牌，种类比起国内少多了，一般就是一些大厂的货，而且不能从其他店子调货；你可在这里买两个配件，在那里买两样外设自己回去组装，但要在同一家店铺拿到所有想要的东西是比较困难的。真让人头痛，还是先回家研究吧。

当天回家后，我对开始分析报价单，当时首先考虑的是Athlon XP，因为虽然喜欢Intel，不过当时Intel的CPU价格太高了。那时KT266A还是主流，经过一通排列组合（为售后方便起见，我还是选择了所有配件在一家店子买，让他们安装，有点违背DIY精神，对不起大家了）。我选择了一家叫做Cybermind的电脑店，主要原因有两个：第一，店员的态度很好，我很看重这点，卖家态度不好，便宜我也不买，当然如果能便宜很多还是要买的（被无数番茄击中）；第二，就这家当时有两种KT266A的板子，一个是EPoX（磐英）的8KHA+，另外一个是Shuttle（浩鑫）的AK35GT/R。

第二天，早早起来再次来到森林广场，直接去到那家店，开始与店家正式交锋，本来预计要到下午很晚才能回去（按国内的装机经验），结果一共才用了不到3个小时，还包括我到处瞎逛的时间，这体现了这里装机服务的系统性和正规性：随着我一个个地点兵，一个小伙子把我要的东西用荧光笔划上，然后算出一个总价钱；我接受以后他就开始熟练地拿货，放在我面前检查以后，就用一个大塑料袋装起来；我划卡交钱以后，他就让我到旁边一个门面去组装，我拿着收据和袋子就过去了。到现在为止，一共耗时不超过20分钟。装机师傅记下我的名字和手机号码，然后告诉我约40分钟到一个小时后来拿机器，接着我就去物色显示器去了。

买显示器时，我又一次体会了新加坡买电脑的速度。由于我之前已经决定买SONY E230，所以就直接告诉那个收钱的小姐说，我要E230，她就让我交钱；我转账后，大约在我进店门5分钟，背后“咚”的一声，回头就看到一个箱子放在我的后面，然后就没有人管我了。我问不需要点亮看看，他们说不需要，如果有问题，SONY公司三年之内都是上门服务。没话说了，绝对不超过10分钟，就完成了这次购买显示器的交易，比在国内买彩电都快。让朋友帮我看着显示器，我又去买了耳机等东西，过了不到一个小时，拿着装好的机器就打道回府了，真快呀！



我买电脑的店子，价格有点贵，不过服务很不错。

完成了第一次国外装机过程后，下面给大家总结一下：

总体来说，新加坡电脑兼容机市场的特点是：服务较正规，交易速度很快，但不怎么能还价；没有假货，也很少看到散装货，产品多是大厂的牌子，不像国内有很多国产品牌，所以选择余地不是很多。整体价钱和国内差不多，一些小东西相对较贵，而显示器之类则便宜一些。就配件来说，两个店家可能有很大区别，但这个配件多那个配件少，加起来就差不多了。具体来说：

CPU：没什么特别，就是Intel和AMD的了，不过新货的更新速度要快一点，而且基本上全是盒装的。

主板：以华硕、升技、技嘉、微星的居多，还有少量磐英（EPoX）、Intel等其他品牌主板，比国内百花齐放的市场差多了。很多型号的主板应该带板载声卡的，而在新加坡销售的版本却没有。例如华硕P4T-E连包装盒的图片上都有声音输出，结果板子上没有，比较奇怪，难道因为新加坡是创新声卡的老家吗？:)

内存：比较多见的是KingSton、SAMSUNG、Crucial。相反国内最常见的现代就很少看到，大家一般都会买Kingston的。

硬盘：主要牌子也就那么几个：IBM、迈拓、希捷。

显卡：华硕、ATI、ELSA、大力神、升技、丽台、Matrox的都有，还有一些以前没听说过，但很便宜的，可能就是类似国内的“山寨”牌子了。

声卡：主要就是Creative，本来就是新加坡的公司嘛。

显示器：明基（BenQ）、Compal、NEC、飞利浦、索尼、三星，差不多就这些，选择余地太少了，且比较贵。

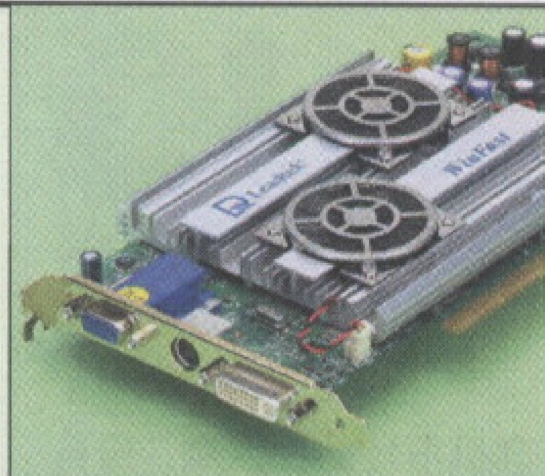
其他的嘛，光驱、软驱就是国内常见的那么几个牌子了，键盘、鼠标基本都是罗技和微软的。

说完兼容机后，考虑到很多朋友很关心笔记本电脑，所以我特地去这里专门卖笔记本电脑的“FUNAN IT 购物中心”看了一下。这里的笔记本价钱比国内便宜多了，和国内的水货价钱应该差不多。像最近的IBM X23是3400多新币，比国内便宜很多了。品牌上来说以IBM、COMPAQ、HP、Acer、富士通为主；价格以2600~3200新元为主流。另外，NTU和NUS（两所新加坡大学）都会有一些对本校学生的优惠。



Funan IT 购物中心的指示牌

情况差不多就是这样，小弟来了也不是太久，希望提供一些基本信息给大家作个参考，使大家能够对新加坡电脑市场有一定的了解。



谈谈玩转显卡的一些问题

■辽宁 冰箱

关于显卡的基础知识，我们就不在此介绍了，今天着重和大家探讨普通玩家在摆弄显卡中遇到的一些问题。有些是经验之谈，有些则是客观存在的。在显卡的选购、使用、维护过程中，总结出适合自己的经验，才是最重要的。

关于显卡的选购

显存容量你也别诈唬！

显卡中很重要的部件是显存。从理论上说，显卡在2D显示时，即使1600×1200下也只需10MB左右的显存。可为什么现在的显卡显存这么大呢？首先是3D的问题，大家都知道，要使3D游戏更富真实性，需要进行大量3D运算，对纹理、贴图、帧缓冲等都要进行大规模处理。其次，大量三角形生成、多边形处理也需要更大的显存工作空间来运作。因此，显存的容量就会成为递增趋势上升。可在日常使用中，显存并非越大越好，这是因为我们大多数时候根本就用不上那么大容量的显存。况且在核心频率和显存数据位宽一定的情况下，单纯提高显存速度与容量作用并不大。无论怎么说，GeForce2 MX400配上64MB显存都是浪费的行为，因为正在需要大容量显存的高分辨率、高色深下，MX400的核心早已不能胜任此时的三角形生成、多边形处理工作。这就好比一个人在吃东西，即便你换了一口大锅，但吃东西的速度一定，那他一个小时也就能吃那么点儿东西。

显存带宽，不要再骗人！

GeForce2 MX显卡号称有128bit的显存位宽，但使用的却是SDRAM显存，显存带宽受到了限制；接下来为了弥补市场空缺，配备的DDR显存似乎弥补了这一问题，可却把DDR的带宽限制到了64bit。也就是说，两条大路，一条是普通乡间小道，另外一条是现代化的高速公路。当你因赶时间而花钱走高速公路时，有人竟然告诉你：“我们正在执行检修，将会封锁几条车道……”这时，你的心情又如何？

你的散热器漂亮吗？



笔者个人不大喜欢那些外形花哨的散热设备。现在显示芯片和显存速度提高得很快，发热量也迅速增大，因此放上一款外形酷毙了的散热器，以让显卡稳定工作也是理所应该的。但是，一款散热设备的好坏，取决于散热器的材质、做工，风扇页的倾角、风扇转速、风扇功率，乃至散热器的装扣方式等多方面因素。简单的外观或颜色的改变就能满足散热的需要吗？我们不要轻信厂家在散热器上玩的花招，更不要相信能因此“狂超XXXMHz”。这一切，都应该靠你自己的实践得出。

关于显卡的使用

在显卡使用过程中，多多少少会出现这样那样的问题，不外乎软件设置、硬件故障和其它设备引起的毛病。我们就谈几个热点的话题吧！

附送软件真的好用吗？

羊毛出在羊身上，想必这些所谓附赠软件的成本，早已纳在了显卡本身的成本中。其实，这些软件的使用价值有些过于单一，有些过于牵强，有些干脆就不适用！举几个例子，一些著名大厂所提供的驱动程序，的确有一些自己独到的设计，可有时公版驱动已发展了近10个版本了，随卡附带的却还是半年多以前的，这未免有点太不负责了吧。又如，国内某厂商出品的显卡，附送的WinDVD是只能试用30天的Beta版，真不知道过了这30天，我去用什么；况且还是Beta版，稳定性和兼容性你帮我考虑了吗？更可笑的，笔者使用一款ATI芯片的显卡时惊奇地发现，其附送的软件竟然是只能在NVIDIA显卡上用的nvDVD……看到这里，或许你已无语了。

公版驱动越新越好吗？

现在显卡驱动更新速度越来越快，几乎每天都有新的驱动出现。其中有些是经过微软认证的，有些是经过国外高手制作，有些是经过国内高手修改的。它们的性能和稳定性参差不齐，真不知道哪款驱动在性能和稳定性方面能取得较好的平衡。有些Beta版驱动很容易出现系统崩溃、游戏无法进行、测试无法通过等现象。这就需要你自己来试用和调整。不要盲目追求最新的驱动，更不要盲目跟在别人尾巴后面。

显卡出问题怎么办？

谁都不希望自己的显卡出现故障，可真的遇到故障怎么办呢？这里说的不是软件方面的故障，而是硬件上不能工作的问题。比如风扇不转、显卡花屏、开机不亮、接口损坏等。假如显卡尚在保修期，则应二话不说就拿到经销商处进行更换或维修。如果经销商不能提供售后服务，就拿到显卡代理商那里去，一般情况下他们会提供服务的（水货除外）。

总结出你的经验！

我们日常遇到的各种电脑问题，最好都放在脑子里面进行一番思索。建议大家在日常维护管理中，哪怕遇到一点小困难，都要动脑琢磨，试图把故障确地锁定，并用最简单的办法解决。无论成功与否，都要详细记录下整个这样，你才会成为一名出色的硬件玩家。



Drivers Express 驱动热报

ATI

2002年9月13日，距02.2版CATALYST催化剂驱动发布一个月，ATI就发布了新的02.3版催化剂驱动，修正了一些Bug。新的“催化剂”驱动在功能和易用性上均比以前版本有不小的改善，相信每个狂热的发烧友都不会错过任何一个提升自己显卡性能的机会，推荐拥有镭卡的朋友更新此款驱动。它需要DirectX 8.1及其以上版本的支持；另外新版催化剂驱动不再提供对Win98的官方正式支持，但Win98系统的用户也可尝试使用WinMe的驱动。

VIA

2002年9月13日，威盛发布4 in 1驱动4.43正式版For Win9X/Me/2000/NT4/XP。这是最新的公版4 in 1驱动，AGP驱动为4.30a WHQL版，VIA INF驱动为1.70a WHQL版，IDE驱动为1.20版，IRQ驱动为1.3a版。对于使用威盛芯片组的用户来说，及时更新4 in 1驱动是很重要的，因为新的能增强某些功能或修正一些兼容性问题。

NVIDIA

2002年9月24日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动40.52 Beta版For Win9X/Me/2000/XP。这是首个支持NV AGP 8×系列产品的雷管5驱动，喜欢追新的朋友可试用一下。

Matrox

2002年9月24日，Matrox发布G200/G400/G450/G550系列显卡最新驱动5.86.032 WHQL版For Win2000/XP，支持的产品型号如下：Millennium G550/G450/G400/G400 MAX、Matrox G200 MMS、Millennium G200、Mystique G200和MGA G200。这款驱动通过了微软WHQL认证，在稳定性和兼容性上都有保证，推荐Matrox的用户升级此款驱动。

C-Media

2002年9月8日，C-Media发布CMI8738声卡最新驱动5.12.01.0639 WDM版For Win9X/Me/NT4/2000/XP、For linux。这是C-Media官方正式发布的、主要针对Win98SE系统的WDM版驱动程序，通过了微软WHQL认证，并带有自动安装程序。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2002年9月25日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第11期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PENTIUM 4	1.5/1.6/1.7GHZ（散装478针脚）	830/965/990
	PENTIUM 4	1.6A/1.8A/2.0A/2.4GHZ（散装478针脚）	1120/1160/1250/1580
	赛扬（散装）	1.1（T）/1.2（T）/1.3（T）/1.7GHZ	400/460/490/555
	ATHLON XP（散装）	1700+/1800+/1900+/2000+/2100+	525/615/725/835/1210
	DURON（散装）	900/950MHZ/1.1/1.2/1.3GHZ	230/260/290/305/405
硬盘	西部数据	800BB/800JB/1200BB/1200JB	850/995/1420/1630
	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60/80GB	655/750/855
	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	655/830/975
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/80/120GB	630/760/1190
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	590/720/830/1180
	IBM笔记本硬盘	10/15/20/30GB	545/600/685/870
内存	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	410/770
	现代	DDR266 128/256MB	235/450
	三星	DDR266 128/256MB	235/450
	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	115/195
主板	华硕	P4T533-C/P4B533/P4S333/A7V266	1450/1025/710/690
	微星	845EMAX/845GMAX/645E/KT4ULTRA	800/890/670/920
	升技	KD7-RAID/SA7/BG7/BD7 II	1320/860/990/899
	磐英	EP-4BDAE/4SDA5I/4G4A/8K3AE	669/949/899/729
	捷波	845EPRO/845DPRO/屠龙333/屠龙XP+	880/720/750/650
	双敏	UI845D/UKT333/UI845E/UP4X266A	639/699/749/579
	美达	6VA694T/S845G/S845GL/S845E	470/790/688/760
	精英	L7SOM/P4IBAD/L4S5A/L4S5MG	525/620/530/540
显示卡	华硕	V8420/V8170MAGIC/V8170DDR/V7100	1755/650/840/405
	微星	MX440/MX460-L/TI200/MX400-T32D	650/780/780/395
	丽台	S360/A250LE TD/A250TD/A170TH	499/1288/2180/699
	双敏	速配900/7100/火旋风757/840	499/399/499/699
	捷波	Z-MX440/7500标准版/8500LE	550/650/960
	旌宇	磐龙MX420/MX440 5NS/MX440 4NS	510/590/670
显示器	飞利浦	107P/107F4/107B3/105E	1940/1350/1450/840
	三星	753DFX/753S/757DFX	1280/1080/1760
	爱国者	998FD/798FD/788FD/777Q	2490/1580/1480/1520
	明基	774P/774PT/781PT/FP567	1399/1499/1599/3199
	LG	995FT/795FT+/775FT/772EF	2950/1900/1280/1150
	NESO	HD770A/797P/786G/TD770A	1799/2299/1999/1599
光驱与刻录机	52速CD-ROM	明基/源兴/华硕/美达	240/240/235/230
	16速DVD-ROM	索尼/建兴/美达/华硕	390/360/385/420
	华硕刻录机	3212A/4012A/4816A	550/615/750
	明基刻录机	4012P2/4816P2	499/699
音箱	创新	INSPIRE 5700/5300/SLIM500/FPS1600	3500/1150/780/460
	漫步者	R1000TC/1800TC/R4.1T II /1900T II	150/260/380/420
	润宝轻骑兵	B1/M4.1/M4.2/B5680	210/290/315/320
	冲击波	SD-2/SD-1/SAC-246/CB-56B	185/155/195/220
电源	长城 静音大师	最大功率300W，CCEE安规认证	230
	长城 APS-250SE	最大功率250W，CCEE安规认证	125
	航嘉 LW6250	最大功率250W	188
	航嘉 CD王	LW-2388 最大功率320W	199
	世纪之星	ATX325 水晶黄金版	230

以上报价截止日期：2002年9月25日

局域网应用技巧杂典（下）

■重庆 老菜/小谢

七、扫描仪/打印机共享

在许多的家庭或办公室中，大家一般只购买一台扫描仪或打印机来使用。但许多时侯，局域网内的其他用户也想使用这台打印机/扫描仪来打印或扫描文件，这时局域网扫描仪/打印机共享就能发挥其应有的作用了。

1.局域网打印机共享

本机打印机共享设置操作步骤如后：先选择“我的电脑→打印机”图标，打开“打印机”窗口；选定提供共享的打印机，单击鼠标右键，选择“共享”，打开“打印机属性”窗口；在“打印机”属性对话框“共享”标签中（见图31）选中“共享为”选择框；设置完成按“确定”按钮以后，在该打印机图标下方会看到一只托住打印机的手，表示该打印机已被设置为共享，可以被其他用户使用了。

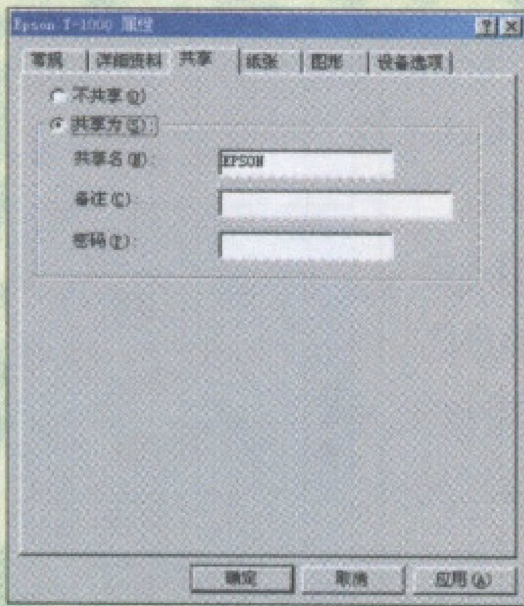


图31

而在其他电脑上安装使用网络共享打印机的步骤不同：

选择“我的电脑→打印机”图标，打开“打印机”对话框；双击“添加打印机”图标，在“添加打印机”向导对话框中按“下一步”按钮；在新出现的“添加打印机”向导对话框中选择“网络打印机”选择框后（见图32），按“下一步”按钮（见图33），在新出现的“添加打印机”向导对话框的“网络路径或队列名”输入框中输入如“\\XX\Epson”路径名后，按“下一步”按钮；当然如果不知道如何在“网络路径或队列名”输入框中输入，可按“浏览”按钮，在“网上邻居”中找到提供共享打印机的电脑，选中“打印机”图标后按“确定”按钮，该打印机的信息会自动添加到“网络路径或队列名”输入框中。安装完成后就可使用该网络打印机了。

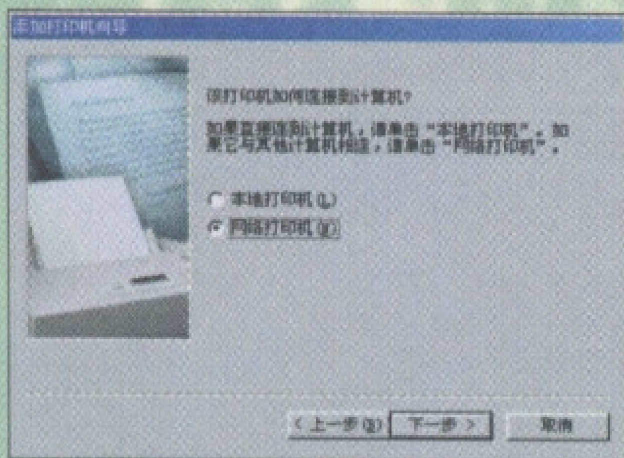


图32

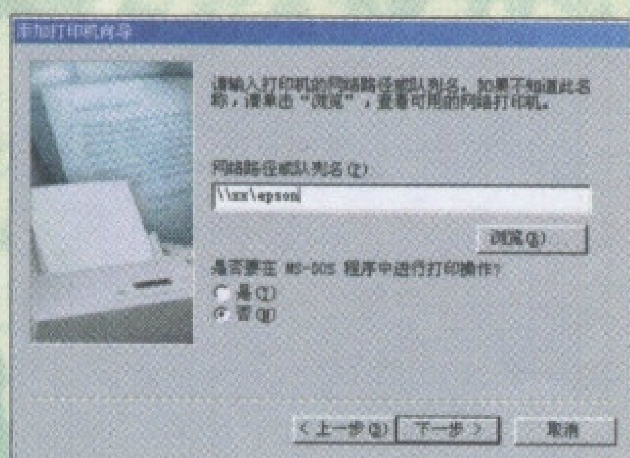


图33

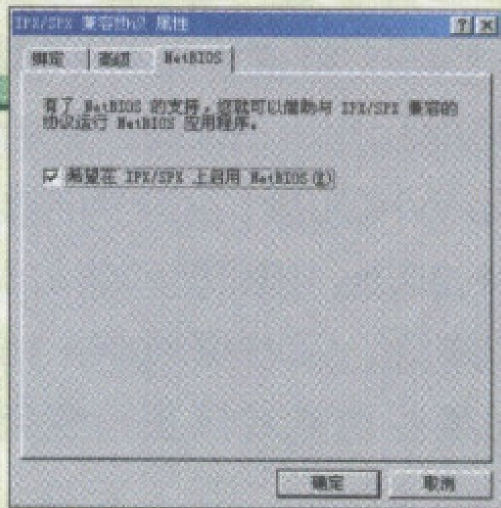


图34

2.局域网扫描仪共享

在网络中如何共享扫描仪，首先在连接扫描仪的计算机中安装好扫描仪的程序。

然后需要在安装扫描仪的计算机中安装相应的网络访问协议，扫描仪的驱动程序必须在“IPX/SPX兼容协议”中“启用NetBios”才能被共享使用（见图34），因此我们必须在连接有扫描仪的计算机或需要共享的计算机中启用该功能。

接下来，我们需要在连接有扫描仪的计算机中，对扫描仪进行共享设置。在“开始”菜单的“程序”菜单项中，用鼠标选择“网络扫描仪管理者”，然后我们将看到扫描仪管理设置界面，单击该界面菜单栏中的“扫描仪”菜单项，从弹出的下拉菜单中选择“扫描仪共享名称设定”，在打开的“扫描仪共享”对话设置框中的“共享名称”设置栏中，任意输入一个扫描仪共享名字，设置好以后单击一下“确定”按钮即可完成共享设置工作，这样该机就能向其他用户提供扫描仪共享服务了。

但要真正共享使用扫描仪，还必须运行“网络扫描仪伺服器”来开通扫描仪的共享服务功能。选择“网络扫描仪伺服器”，在该程序被运行以后，我们可以直接在系统任务栏中看到扫描仪的共享图标，用鼠标右键单击这个图标将弹出程序控制选择快捷菜单，利用这个菜单中的命令，我们可以很方便地启动或者停止扫描仪的共享服务，还可以设置服务器在每次开机时能自动开启扫描仪共享服务

等；而且通过该软件，我们还能了解到当前是什么用户在共享访问扫描仪，我们可以在该程序的“远端资料来源”中详细查看到当前访问者的具体使用情况。

八、在局域网上聊天

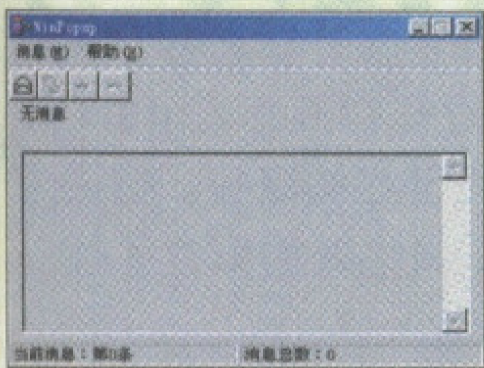


图35

不上网也可聊天，该功能就是利用Windows 98中自带的“WinPopup”来实现的（见图35）。虽然看起来很简单，但对于局域网中的各用户交流信息而言却很方便。“WinPopup”位于C:\Windows目录下，可直接执行打开它，也可在“开始→运行”栏中输入“winpopup”来打开它。此外，由于它需要打开才能接收消息，为了方便使用，最好能在每次启动Windows时启动该程序，设置的方法如下：单击“开始”，指向“设置”，然后单击“任务栏和开始菜单→开始菜单程序”选项卡；单击“添加”，然后单击“浏览”；定位要启动的程序“WinPopup”，然后单击它；单击“下一步”，然后双击“启动”文件夹；键入要出现在“启动”菜单中的名称，然后单击“完成”即可。

如果想对局域网中的某个用户发送消息，可在“消息”菜单上单击“发送”（见图36）。要向某个人发送消息，可单击“用户或计算机”。而要向工作组中的每个人发送消息，可单击“工作组”，然后填写好所需信息，然后键入消息的正文，发送即可。

在Windows NT/2000/XP环境中发送即时消息，需要在“命令提示符”状态下使用“net send”命令。其语法是“NET SEND {name | * | /DOMAIN [:name] | /Users} message”，其中name代表服务器名称；DOMAIN代表所在域名称；参数“/users”代表用户名；message代表消息的具体内容。

例如，我们在“命令提示符”状态下输入下面的命令“net send 88 老板在吗？”，这时计算机名为88上的活动用户将收到这一消息。同样，如果接收方所用的操作系统是Windows 9X，则需要运行Winpopup才能够收到。

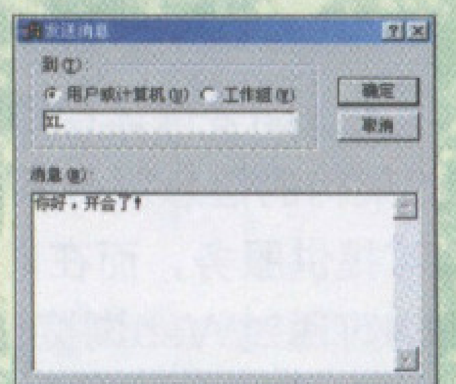


图36

九、在局域网内进行音视频广播

在局域网中一台电脑播放音视频，其他电脑能一起“共享”使用呢？通过相关的软件就能轻松做到。

1.网络DVB广播

如果局域网内某台电脑在播放音视频节目，你又想同步观看，有没有比较好的解决办法呢？你可以利用“超级解霸2000”以后版本的网络DVB广播功能在局域网内实现音视频的广播（注：其实超级解霸5.5即可实现这功能，只不过它要进行DVB广播还需要下载安装Sthd55p.zip和Sthnet.zip两个补丁才行）。

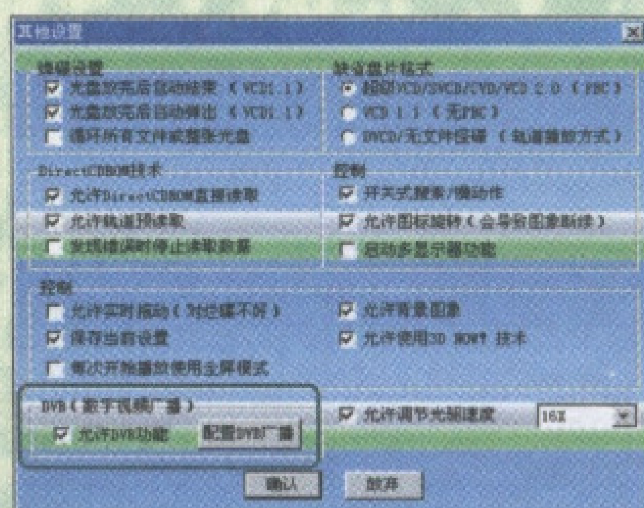


图37

此外，需要说明的是，要利用超级解霸2000进行网络DVB广播，运行该程序的电脑配置最好不要低于PⅡ300的CPU、64MB的内存、PCI全双工网卡的需求，此外，需要确定局域网内的电脑上都正常安装有TCP/IP协议。

而要进行网络DVB广播可按如下几步进行设置：

在播放端点击超级解霸2000的“控制”菜单的“控制设置”，（见图37）选中“允许DVB功能”；然后在“配置DVB广播”中选择“进行网络DVB广播”，点击“确定”即可（见图38）。同样，在接收端，也需要同样方法选中“允许DVB功能”。

在主机上放入光碟正常播放，其他电脑就可点击超级解霸“文件”菜单中出现的“接收网络DVB广播”按钮（见图39），点击“确定”即可接收播放了，是不是感觉很方便啊。但是需要注意的是同时播放的电脑最好不要超过5台，这样才能基本保持数据传输的流畅性。



图40

2.网络视频MPC播放

网络视频MPC播放（见图40）是超级解霸2001XP中提供的一种功能（注：MPC是豪杰公司独创的网络视频的一种媒体格式，它采用第三代运动图像压缩算法，是一种较高效的压缩格式）。

要想进行网络视频MPC播放我们需要先将VCD格式转换为网络视频格式MPC（见图41）。方法如后：

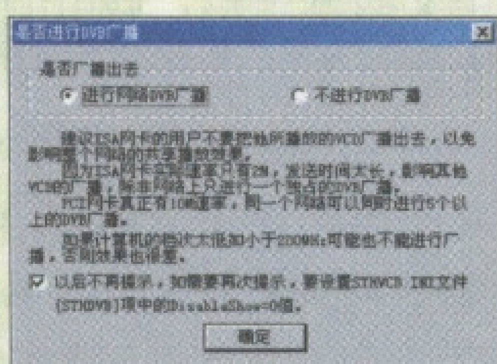


图38

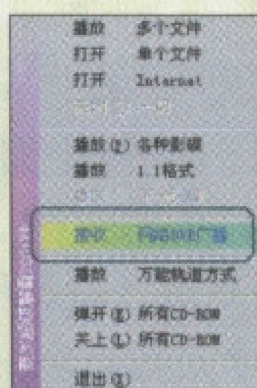


图39

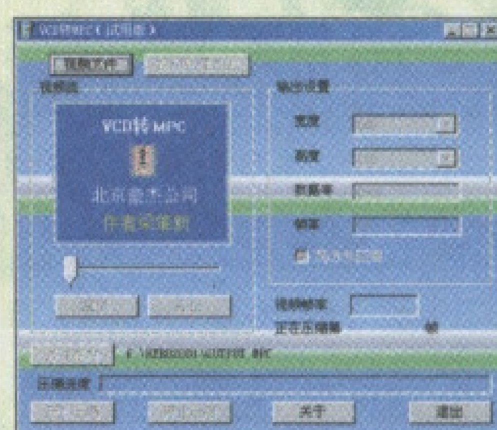


图41

在超级解霸2001XP的菜单中选择“实用工具集→常用工具”中的“MPC压缩工具”。将其打开后，先点击“视频文件”，选择欲转换的VCD文件；在右边显示的转换成的MPC文件的相关信息中，可对MPC文件的图像大小、数据率、网络传输的数据率、帧率进行设置。设置好

后，点击“另存为”按钮，选择保存路径和文件名，然后再点击“开始压缩”，待压缩完成后即完成了VCD格式转换为网络视频格式MPC的操作。

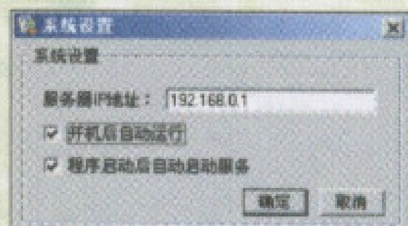
而进行网络视频MPC播放需要运行“网络视频MPC播放器”，该播放器可以直接进行播放MPC文件、Internet网络MPC视频和局域网的网络视频通道播放等。其中，“播放”菜单中的“播放Internet”可允许我们使用该播放器直接通过Internet网络播放网上的MPC视频文件。另外，其也支持IE浏览器的直接播放，具体操作是右键点击须播放的文件，从弹出的菜单上面选择“超级解霸实时播放”，此方法适用于MPC、MP3、MPG等文件等。总之，网络视频MPC播放功能是一项比较不错的实用功能。


图42

3.Ghost多媒体视频点播系统v1.0

Ghost多媒体视频点播系统v1.0（见图42）是一款基于B/S架构的信息服务系统。整个软件只需要在服务器上安装即可提供服务，而在网络上任何有权限访问该服务系统的用户均可通过Web浏览器进行点播访问。

运行“Ghost多媒体视频点播系统v1.0”安装光盘中的“Setup.exe”文件即可进行安装。然后启动该软件，点击“系统设置”，在弹出的窗口中先设置服务器的IP地址或主机名（见图43）。以上设置完毕并添加了节目后点击“启动服务”按钮即可，此时客户端的用户只须在浏览器的地址栏中敲入“http://服务器的IP地址”即可进行节目的点播。需要注意的是该系统支持MPEG4格式的影片（注：MPEG4分为流格式*.asf和非流格式*.avi两种），但只有服务器上的MPEG4电影是流格式时才能在线观看。如果是非流格式，则必须完全下载到本地才能观看。


图43

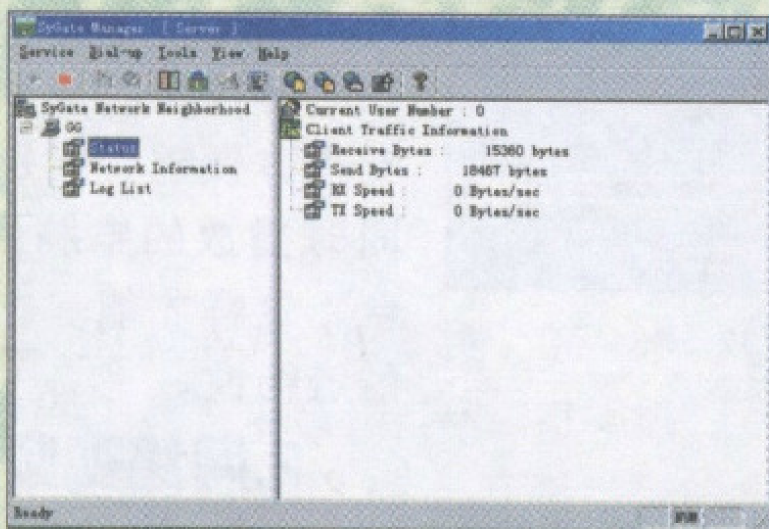
Ghost多媒体视频点播系统v1.0是款可以一试的局域网视频播放系统，但由于其只是试用版，肯定还存在不少问题。例如笔者在Win98中安装好该软件后就出现重启进入Windows时程序出错，系统再也不能进入Windows的情况，最后只好到Win2000中才得以正常安装。

十、第三方代理上网软件的安装与设置

局域网共享上网一直以来都是许多读者最关心的话题，大家除了可利用Windows98 SE以上版本中的“Internet连接共享”来共享上网之外，Wingate、Sygate、WithGate等软件也是很好的解决方案。在这几种软件中，Wingate虽然功能繁多，但其安装设置较麻烦，故笔者个人觉得它不太适合于一般家庭用户选用，而Sygate、WithGate安装使用较简便，更适合于初学者使用。

1.实战Sygate

Sygate（见图44）是一款非常不错的网关软件，该软件可用一个调制解调器（56kB Modem、ISDN、DDN、ADSL和Cable Modem等皆可）将整个局域网内的计算机接入Internet，而且其对电脑的要求很低，只需486或以上、16MB以上内存、10MB以上硬盘空间即可完成安装。


图44

该软件下载主站是：www.sygate.com，当然也可从国内各大软件站中找到它并下载。虽然现在其已有4.0、4.1等新版本，但笔者还是在此推荐首选3.11或3.1版本（最新的不一定最稳定或你所需求的），这两个版本经笔者长时期使用，安装很方便，使用起来也很稳定。

在安装Sygate之前需先将网络安装好（必须有TCP/IP协议），并确定Modem能正常上网。在此需要特别说明的是，需要对电脑的网卡TCP/IP协议做正确设置。如打开主机（服务器）的网卡TCP/IP协议“TCP/IP-Realtek RTL8139（A）Fast Ethernet Adapter”，设置IP地址为192.168.0.1，子网掩码为255.255.255.0即可。然后打开各分机（客户机），将其IP地址设为192.168.0.2到192.168.0.254间的地址，各机不能相同，子网掩码为255.255.255.0，DNS为当地ISP服务器地址或192.168.0.1，网关为192.168.0.1即可。

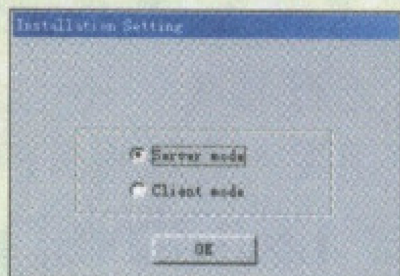


图45

Sygate只需在服务器上安装，可直接运行Sygate31.exe文件自动解压安装，然后选择一个安装目录，程序将自动将文件复制安装到该目录。之后从弹出的主从机选择菜单中，选择“Server Mode（主机服务器）”（见图45）。接下来，在出现的Sygate序列号注册菜单中，填好注册序列号，安装完后重新启动电脑，Sygate就可自动在Windows后台运行，我们所需做的就是拨号上网了。

2.实战WithGate

WithGate也是一款网管软件，而且重要的它是完全免费使用的共享软件，WithGate其版本从1.0到1.14都有，为了使用方便，建议选择其中的中文版本来用，WithGate也只需在主机上安装即可。

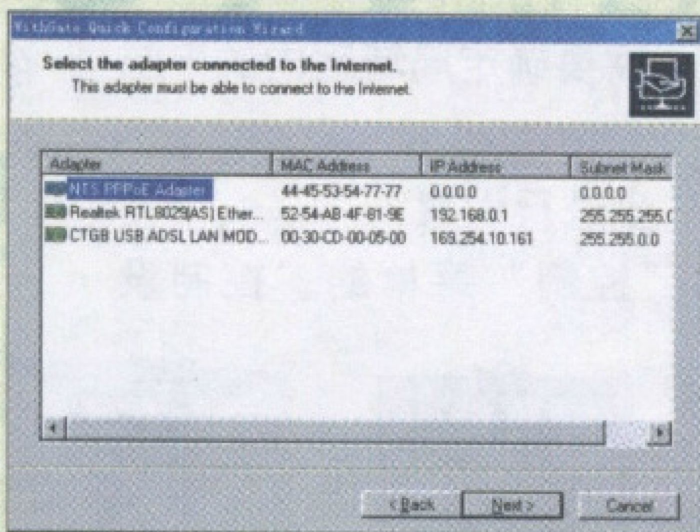
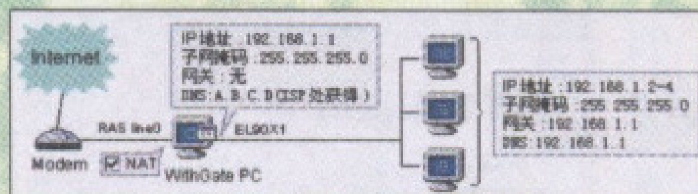


图46

WithGate安装很简单，在此笔者就不再详述（见图46）。在此需要说明的是，WithGate的默认网关是192.168.1.1，如子网掩码用225.225.225.0，那么所有的IP地址必须在192.168.1.1到192.168.1.254之间。

将WithGate安装好后，一般情况下，网络客户端的IP地

址需要手工配置，一般遵循以下规则（见图47）：


图47

分派IP地址：

给每台计算机分配内部网私有IP地址，通常使用192.168.*.*或10.*.*.*，分配相同子网的IP地址。例如：WithGate PC的内部网IP设置为192.168.1.1，子网掩码设置为255.255.255.0，需要继续使用相同的编号方法设置其他的计算机（例如：192.168.1.2、192.168.1.3……等）

设置默认网关：

用安装有WithGate电脑的IP地址设置为内部网其他计算机的默认网关，换句话说，内部网其他的计算机使用安装有WithGate的电脑的IP地址作为默认网关（如192.168.1.1），设置方法：网络属性→TCP/IP协议。

设置DNS：

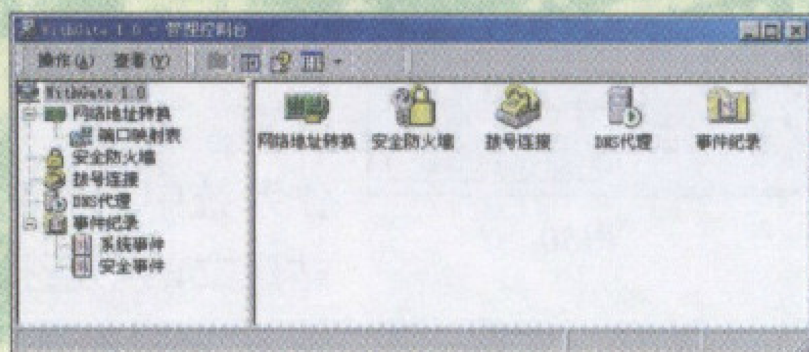
一般用安装有WithGate的电脑的内部网接口的IP地址作为内部网其他计算机的DNS服务器地址（如192.168.1.1），或使用ISP服务商提供的DNS服务器（如本地61.128.128.68），详细情况可去问ISP服务商，设置方法：网络属性→TCP/IP协议。

当完成以上的配置后（见图48）可选择WithGate管理窗口右栏的“网络地址转换”项，点击右键出现菜单，选择“属性”，或使“网络地址转换”处于选择状态后，选择菜单“操作”，出现下拉菜单，再选择“属性”。在弹出的网络地址转换属性对话框里，选择网络地址转换的网络接口为拨号网络适配器。

选择WithGate管理窗口左栏的“拨号连接”，点击右键出现菜单，选择“属性”，在弹出的属性对话框里可选择和设置拨号连接的方式、设置拨号连接的用户名和密码等。

当“拨号连接”处于选择状态时，右面窗口出现Windows设置的拨号连接，可双击图标设置和改变拨号属性，也可添加和删除拨号连接。

此外，可配置WithGate使用按需拨号功能，这样当内部局域网络有人试图访问Internet时，WithGate将可自动拨号，以上搞定之后即可共享上网了。


图48

十一、局域网虚拟Internet

在局域网上虚拟Internet，对于许多不能上网或不能经常上网的读者来说是了解Internet的一种好办法，特别是对于一个较大的单位或学校来说，在局域网上虚拟Internet不仅能实现常见的网页浏览、E-Mail收发、网上聊天等功能，而且对于许多读者学习Internet也是最直观的途径。

下面，我就以如何在局域中虚拟Web网站为例，来简单介绍虚拟Internet的应用。

1.如何下载Web网站

将一个自己喜爱的网站全部搬到自己的局域网中来，是许多读者梦寐以求的事吧。而要想将整个网站Down下来，离线浏览器软件是必不可少的东东。常见的这类软件有：

WebCopier v2.8a

使用平台：Win9X/Me/NT/2000；软件大小：1572kB。

简单介绍：不错的离线浏览器。它能将整个网站拷贝到本地硬盘，以后不用上网也可以随心所意的浏览。它能同步下载100个文件；支持Proxy服务器；支持JavaScript（.js）、Java Classes（.class）和Macromedia Flash（.sfw）文件格式；提供文件和链接URL过滤等。

Teleport Pro 1.29 Build 1632汉化版

使用平台：Win9X/Me/NT/2000；软件大小：658kB

简单介绍：Teleport Pro所能做的不仅仅是离线浏览某个网页，它可以从Internet的任何地方抓回想要的任何文件。它可以在指定的时间自动登录到指定的网站下载指定的内容，还可以用它来创建某个网站的完整镜像，作为创建自己网站的参考。

WebZip 4.1

使用平台：Win9X/NT/2000；软件大小：984kB

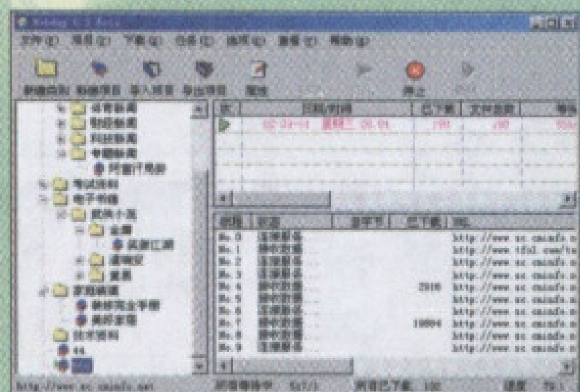
简单介绍：WebZip可把一个网站下载并压缩到一个单独的ZIP文件中，可供日后快速浏览这个网站。最新版的功能包括可排定时间下载，还增加了相当漂亮的立体界面及传输的曲线图。

离线浏览助理（Webdup）

使用平台：Win9X/NT/2000；软件大小：938kB

简单介绍：Webdup可按照用户的设置下载网页以及相关链接，甚至下载整个网站，更具有备份历次下载记录和对下载信息进行分类管理的功能。当前版本实现了以下功能：1.支持多线程下载（每个项目最多可有10个线程同时下载，最多可同时下载8个项目）；2.支持HTTP代理服务器；3.可根据URL地址设置过滤，只下载所需网页/文件；4.支持对单个网页/文件的断点续传；5.自动识别下载过的网页/文件在网上是否更新过，减少重复下载；6.对拨号用户，在下载结束后可实现自动挂断；7.可导入预先设定好的项目文件，使用户更方便地创建新项目；8.支持项目和目录的拖拽操作，更方便用户分类管理项目；9.能自动识别操作系统的语言，在中文环境下显示中文，其他环境下显示英文。

这几款软件在下载功能上各有千秋，大家可量需选用，下面我们就以大家易于接受的中文界面的离线浏览助理（Webdup）如何下载整个网站来说明（见图49）。


图49

要使用Webdup下载所需信息只需要做两件事：创建项目和对项目进行下载。如果项目已经创建，则只要简单地执行下载操作即可。创建新项目有2种方法，直接创建或导入预先设置好的项目文件。选择菜单“文件新建→项目”，在弹出的“新建项目向导”对话框中，输入项目名称和存放路径后按“下一步”，然后输入要下载的首页地址（如“www.sc.cninfo.net”）和下载层数（最好选为“0”没有层数限制），按“完成”即可。然后，右键单击要下载的项目，在弹出的菜单中选择“开始”即开始下载。在下载过程中可以停止下载，然后再继续。

2.建立自己的虚拟Web网站。

要建立虚拟Web网站，一台高主频的主机必不可少（例如PⅢ级以上CPU、256MB以上内存、40GB以上硬盘），好在现在的主流配置电脑都已能满足其需求。下面，来我们就以Win2000操作系统中的安装为例介绍虚拟Web网站建立的一些技巧。

图50

首先，大家知道，一个大网站有时会有多个IP地址，而有时我们也需要虚拟多个Web网站，这时就要求我们的电脑要能绑定多个IP地址。在Win2000中我们可打开“Internet协议（TCP/IP）”，在里边填上固定的IP地址和子网掩码及DNS（见图50）。如果想为网卡绑定更多的IP地址，可选“高级”按钮中的“添加”按钮即可完成对多个IP地址的绑定（见图51）。

接下来需要取消默认Web站点对所有IP地址的绑定。大家知道，Win2000安装好后，会自动创建一个“默认Web站点”，该站点默认绑定电脑中所有的IP地址。所以，如果想创建多个虚拟Web站点，还必须先取消默认Web站点对所有IP地址的绑定，而为它指定一个IP地址。方法是打开“程序→附件→管理工具”中的“Internet服务管理器”（如没有，可在“添加/删除程序”中添加），在左边的窗口中用鼠标右击“默认Web站点”，在快捷菜单中选择“属性”。在“IP地址”下列表中为该默认Web站点选择一个IP地址，单击“确定”按钮”即可。

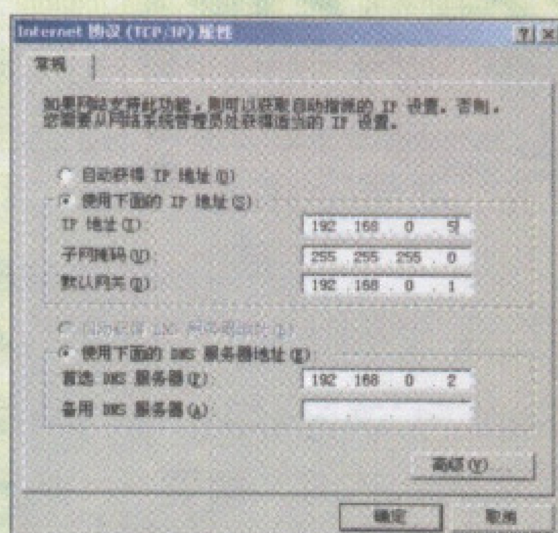


图51

接下来我们就可将刚才下载完的网站用来创建虚拟网站了。方法是：首先，在“Internet信息服务”窗口中，用鼠标右击左侧的“默认Web站点”，在快捷菜单中选择“新建→站点”。然后，单击“下一步”按钮，为该虚拟Web网站在下拉列表中选择一个适当的IP地址，这个IP地址需与在DNS中设置的IP地址一致。再单击“下一步”按钮，指定保存该网站下载文件的硬盘路径，然后再单击“下一步”按钮，在指定用户的访问权限中采用默认的“读取”和“运行脚本”访问权限即可，最后，单击“完成”按钮即完成该虚拟网站的设置。

此外还需要默认主页文件做一些添加修改。方法是打开在“Internet信息服务”窗口中刚才创建的虚拟Web站点，选择“文件”选项卡选择“启用默认文件”复选框。单击“添加”按钮，键入欲添加的默认主页文件名称，如Index.htm。单击“确定”按钮，选中已添加的文件名，单击“↑”箭头，将该文件名移动至顶端，单击“确定”按钮完成对默认文件的修改。

完成以上设置之后，局域网内的各用户的电脑启用DNS服务解析，在与网卡绑定的“Internet协议（TCP/IP）”属性中，选择“使用下面的DNS服务器地址”选项，并键入DNS服务器的IP地址。然后只需在浏览器“地址栏”中键入欲访问网站的域名，大家即可通过IE等浏览器来访问你虚拟的网站了。

十二、电脑也能发传真

大家在使用电脑时遇没遇到过这样的烦恼，有时想把一个文件发给对方，而对方电脑又不能上网或干脆就没有电脑只有传统的传真机，这时就可利用电脑来作为一个“传真机”与对方的传真机通讯。当然，要实现这种功能，需要有一个带传真功能（FAX）的调制解调器和相关传真软件才行。这样不但可把文件发送到对方传真机上，还可接收对方传真机上传过来的内容。下面笔者就为介绍两款这方面的软件，一为有名的BitWare，一为QXCOMM3。

1.BitWare

BitWare（见图52）是款CHEYENNE软件公司开发的集语音、传真和数据功能于一身的通讯软件，不仅可从网上下载，而且在许多Modem的驱动光盘上也可找到。为了方便大家了解，下面我们就以中文版的BitWare为例来介绍它的传真功能。



图52

BitWare对系统的要求很低，只需一款具有FAX功能并正常使用的Modem即可。安装完成后重启电脑，启动BitWare会看见它的界面一目了然。

发送传真：

可用与打印文档相同的方式从Windows应用程序发送传真（见图53），只需选择BitWare作为打印驱动程序，然后再使用该应用程序的“打印”命令即可。且BitWare不打印到打印机，而是“打印”到Modem，将文档作为传真发送。当然也可直接从BitWare发送传真，可只发送一个包含简短信息的封面或一个以前保存的传真文档、一

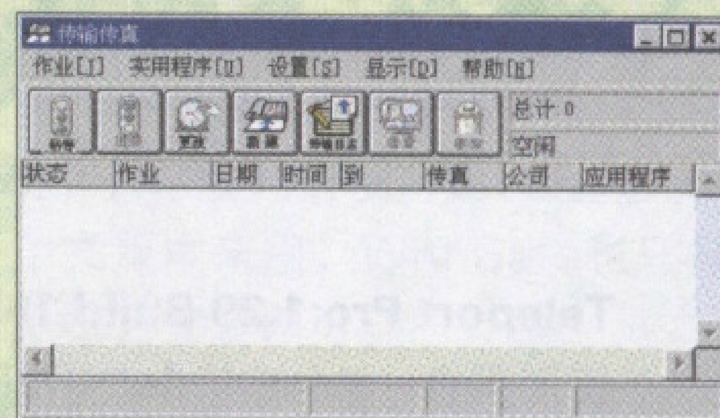


图53

个扫描的图像或者这些文档的组合。下面我们主要介绍如何从Windows应用程序发送传真。

首先用Word（写字板）打开或创建一份文档。然后选择该应用程序的“打印”命令，就会出现“打印”对话框。接下来需检查是否将BitWare设置为当前的打印机（方法是选择应用程序的“打印设置”或“选择打印机”，再选择BitWare作为打印机并选择“确定”即可）。

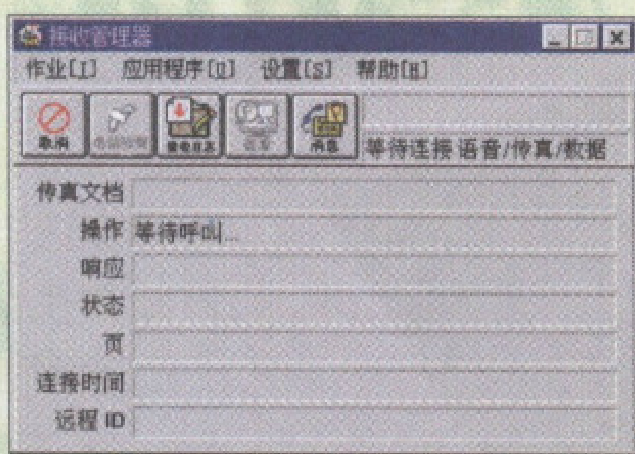


图54

然后在“打印”对话框中选择任何必要的选项（如打印范围、打印的份数等），然后选择“确定”，就会出现“拨传真号”对话框。在“拨传真号”对话框中选择一个或多个收件人，并选择其他选项。

选择“开始传真”按钮，应用程序就会将该文档“打印”到BitWare的打印驱动程序，同时BitWare会保留该文档的原始格式，然后会出现“传输状态”对话框，显示传真传输的进度。稍等一会儿需要传真的文件就发到对方传真机中了。

接收传真（见图54），BitWare还可使用它的“Bitware接收管理器”来应答语音电话、传真和数据电话等。在安装过程中，BitWare会检查Modem是否有语音功能，如果安装程序检测到语音/传真Modem，将自动设置“接收管理器”以应答语音、传真和数据电话；如果使用没有语音功能的传真Modem，安装程序就会自动设置“接收管理器”仅应答传真。

例如，如果电话和传真Modem共享一条线路，可使用“接收管理器”的“手动接收”命令接收传真。当拿起听筒时，就会听到一声高声调的传真声响，此时可使用“手动接收”命令接收传真。若知道该呼叫为传真，则也可直接使用“手动接收”命令，无需拿起电话听筒。

此外打开“接收管理器”也可设置BitWare以自动加载“接收管理器”，只需在“接收选项”对话框中选择“在Windows启动时自动加载接收管理器”选项即可。当准备好接收传真时，从“作业”菜单中选择“手动接收”，“接收管理器”就会提示Modem使用当前的连接状态开始接收传真。

2.QXCOMM3

QXCOMM3（全向通讯v3.0）（见图55）也是一款基于Modem语音（Voice）、传真（FAX）功能的通讯软件，利用它可让你拥有一部全功能的免提、留言、录音、传真电话机。

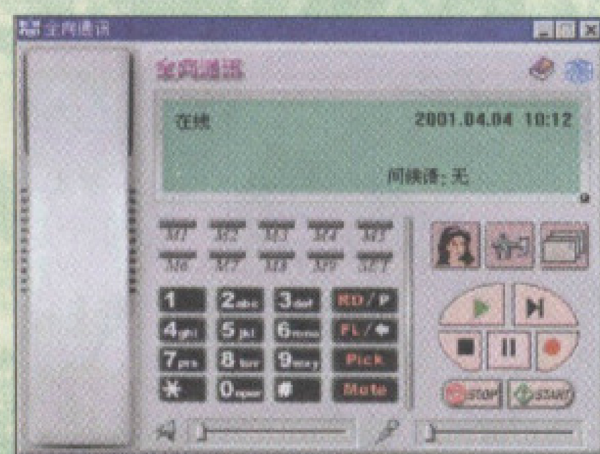


图55

将软件的安装程序自动解压缩后，执行Setup.exe安装文件就可轻松完成该软件的安装。需要说明的是，当安装过程中询问“是否将‘全向通讯’设置为系统的默认打印机”时请点击“是”。

发送传真。这款软件（见图56）也提供打印驱动接口支持，所有的传真发送操作通过应用程序的打印方式实现。下面我们就以Word为例，说明传真发送过程：在Word中打开或编辑要发送的内容，然后选取“文件”菜单中的“打印”操作，选择全向通讯作为要输出的打印机，在软件界面上输入对方号码后，按软件操作界面右下角的“Start”即可将传真发出。

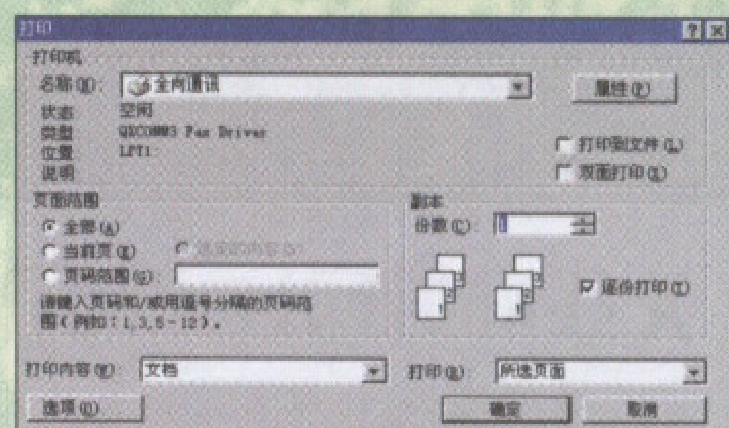


图56

接收传真。这款软件在运行时会自动检测电话线振铃，并使用用户设定的方式应答来电（分为“不应答、自动判别、应答传真、应答语音”4种）。选择“自动应答”或“传真应答”时，这款软件可在无人干预的情况下自动接收传真。

而如果要手动接收传真，可在来电振铃或免提通话时单击操作界面上“Start”按钮。手动接收适合于一般场合，在用电话听筒通话的过程中，可单击手动接收按钮给对方一个传真信号，开始传真接收过程。接收的传真自动保存在“Inbox”文件夹中，并可使用全向传真浏览器进行浏览。

此外，该软件还具备来电显示、问候语设置、留言箱管理、自动应答来电、全双工免提电话等功能，你可去亲身试用一下，限于篇幅，本文就不在此一一介绍。

以上的技巧对网络高手来说也许是小菜一碟，但抛砖引玉，希望以上的点点技巧能对初涉网络的读者起到很好的帮助作用，如果那样，那将是笔者们做此文的无尚荣幸了！

编者按：

从去年下半年开始，无线上网作为电脑信息网络下一代的技术潮流和规范，受到了全球的普遍关注。特别是在IT业陷入低谷的时候，无线上网更成了一个耀眼的亮点，在一片苍茫的IT业大背景上显得如此突出醒目。实际上，虽然无线上网的技术标准仍未最后确定，但美国等发达国家早已在实际应用中开始大范围部署这一技术，我国的上海、北京等大城市也已开始在机场、网吧等公共场所进行局部试点。今年8月13日，明基电通率先在北京发布了自己的一系列无线局域网产品，为了使广大读者能够进一步了解这一技术，编辑部特别约请了明基电通负责无线局域网产品开发的工程师为大家做出详细讲解，同时晶合实验室也在第一时间拿到了明基最新发布的各款无线局域网产品，图解安装和架设无线局域网的基本过程，希望对大家能够有所帮助。

无线局域网初涉

■明基电通 欧晓芸
晶合实验室 iCat

无线局域网技术简介

无线局域网（Wireless Lan-WLAN）是利用无线射频技术构成的局域网络，它不需要铺设电缆，不受节点布局的限制。网络拓扑结构具有很大的灵活性，安装便捷、使用灵活、经济节约、易于扩展。无线局域网应用范围非常广泛，是当今网络发展的一个主要潮流，可应用于无线办公、无线医院、无线校园、无线社区、无线厂房、无线SOHO、无线监控、无线会议等。

最早的WLAN产品采用900MHz频段，速度大约只有1～2Mbps。1992年，工作在2.4GHz频段上的WLAN产品问世，之后的大多数WLAN产品也都在此频段上工作。目前WLAN产品所采用的技术标准主要包括：IEEE 802.11、IEEE 802.11b、HomeRF、IrDA和蓝牙等。因2.4GHz的频段是一个开放频段，因此某些家电、无绳电话、微波炉等都会对其造成干扰，为此，无线通信技术中采用了一种特殊的技术——“扩频”来避免这种问题的出现。

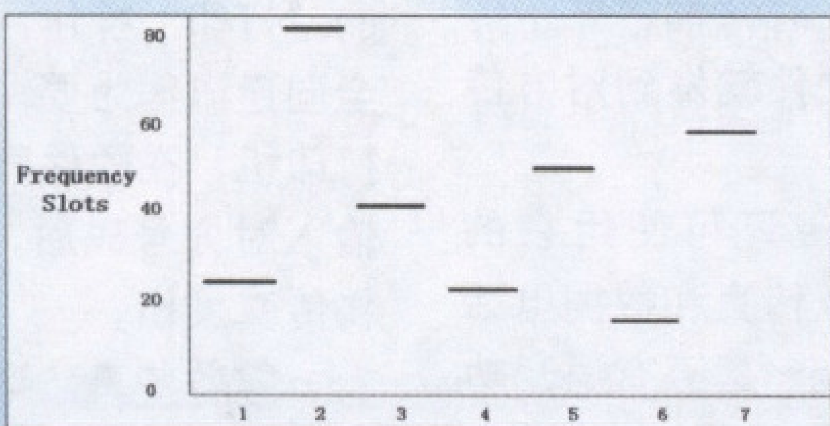


图1

扩频技术主要又分为“跳频技术”及“直接序列”两种方式，而此两种技术是在第二次世界大战中军队所使用的，其目的是希望在恶劣的战争环境中依然能保持通信信号的稳定性及保密性，因此可应用于无线局域网上以抗干扰。

名词解释：跳频技术（Frequency-Hopping Spread Spectrum，FHSS）是把频带分成若干个跳频信道，在一次连接中，无线电收发器按一定的码序列（即一定的规律，技术上叫做“伪随机码”）不断地从一个信道跳到另一个信道，只有收发双方是按这个规律进行通信，而其他的干扰不可能按同样的规律进行；跳频的瞬时带宽很窄，但通过扩展频谱技术使这个窄带宽成百倍地扩展成宽频带，使干扰可能产生的影响变得很小（图1）。

直接序列展频技术（Direct Sequence Spread Spectrum，DSSS）是将原来的信号“1”或“0”利用10个以上的Chips来代表，使得原来较高功率、较窄的频率变成较宽的低功率频率，而每个Bit使用多少个Chips称做Spreading Chips，一个较高的Spreading Chips可以增加抗噪声干扰，而一个较低Spreading Ration可以增加用户的使用人数。

两者对比起来，DSSS由于采用全频带传送资料，速度较快，未来开发出更高传输频率的潜力也较大。DSSS技术适用于固定环境或对传输品质要求较高的地方，因此，无线厂房、无线医院、网络社区、分校连网等应用大都采用DSSS无线技术产品。FHSS则大都使用于需快速移动的端点，如行动电话在无线传输技术部分即是采用FHSS技术；且因FHSS传输范围较小，所以往往在相同的传输环境下所需要的FHSS技术设备要比DSSS多，在整体价格

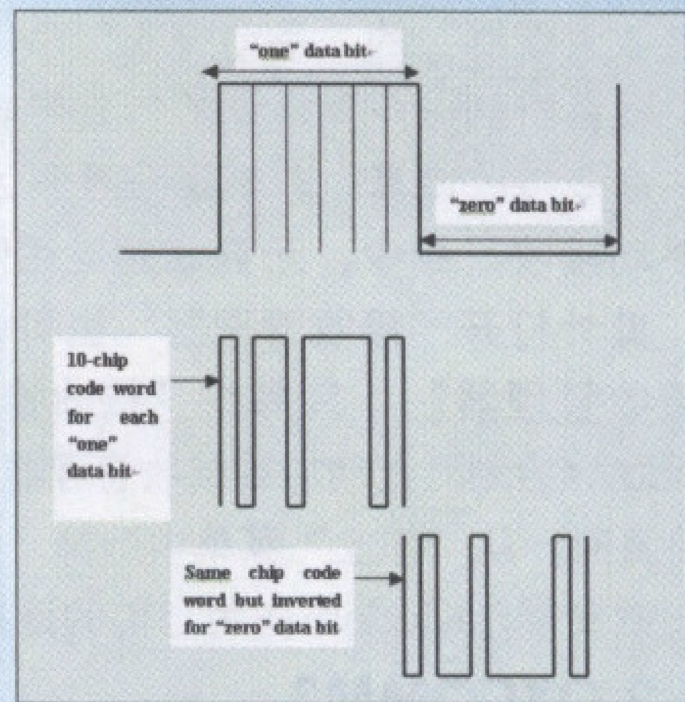


图2

上，可能也会比较高。以目前企业需求来说，高速移动端点应用较少，而大多较注重传输速率及传输稳定性，所以未来无线网络产品发展应会以DSSS技术为主流（图2）。

无线网络标准

目前主流的无线网络标准大致分为两种，802.11和蓝牙，两者均有所长，在各自不同的领域都有着丰富的应用。802.11是IEEE最初制定的一个无线局域网标准，采用DSSS方式调制数据，主要用于解决办公室局域网和校园网中用户与用户终端的无线接入，业务主要限于数据存取，速率最高只能达到2Mbps。由于它在速率和传输距离上都不能满足人们的需要，因此，IEEE小组又相继推出了802.11b和802.11a两个新标准，前者已经成为目前的主流标准，而后者也被很多厂商看好。其各自的标准如图3所示。

	802.11	802.11b	802.11a
频率	2.4ghz	2.4ghz	5ghz
带宽	1～2mbps	可达 11mbps	可达 54 mbps
距离	100m	功率增加可扩展 100m	5～10km
业务	数据	数据、图像	语音、数据、图像

图3

蓝牙是由蓝牙特别兴趣小组（SGI）所制定的短距离通信规范，采用跳频方式调制数据，其主要目的取代电缆而用电磁波来实现手机、PC和手持终端等各种设备间的连接。与IEEE802.11b一样，蓝牙也是使用2.4GHz频段的无线技术规范。但由于它是装在电池容量较小的移动终端中，为降低功耗，其通信速度也较低。蓝牙的通信方式着眼于用户能便捷实现各种设备间互连的机制，因此它在按通信对象设备和应用种类来规定最佳的连接步骤。因为蓝牙主要是点对点的短距离无线发送技术，本质上要么是RF要么是红外线。而且，蓝牙设计成低功耗、短距离、低带宽的应用，因此严格来讲，不算是真正的局域网技术。

802.11和蓝牙的对比

事实上，蓝牙和802.11技术两者并不是对立的关系，因此两者没有太大的可比性。目前802.11主要应用于PC和手持设备的数据传输，而在多平台的产品互通性上蓝牙远胜于802.11，这是因为蓝牙当初开发的初衷就是为了在各种不同的设备之间进行简便的沟通，而不是大量的数据传输，因此蓝牙标准定义了一套完善的构架，其中对于不同的设备之间（例如蜂窝电话、掌上设备、笔记本计算机以及打印机）如何进行相互通信进行了详细的定义，使得这些设备的互相通讯变得简单易行。

下表为802.11和蓝牙的简单对比

	802.11	802.11b	802.11a	蓝牙
占用频点	2.4GHz	2.4GHz	5.8GHz	2.4GHz
通信速率	1～2Mbps	可达11Mbps	可达54Mbps	1Mbps
通信距离	100m	100m	5～10km	10m～100m
适用业务	数据	数据、图像	数据、图像、语音	语音、数据

无线网络的未来

802.11b标准已在办公室、家庭、宾馆、机场等众多场合得到广泛应用，但其后续标准802.11a已经开始崭露头角。802.11a工作在5.8GHzU-NII频带，物理层速率可达54Mbit/s，传输层可达25Mbps。采用正交频分复用（OFDM）的独特扩频技术，可提供25Mbps的无线ATM接口和10Mbps的以太网无线帧结构接口，以及TDD/TDMA的空中接口，支持语音、数据、图像业务。

802.11a技术的普及仍需一段时间，在此之前，802.11b仍将是无线联网产品的主流。与此同时，尽管这两种标准并不兼容，但硬件厂商将会设法提供能够同时支持这两种标准的产品。

随着无线IEEE 802.11标准开始深入人心，各大厂商开始寻求为以太网平台提供更为快速的协议和配置。而蓝牙产品和无线局域网（802.11b）产品的逐步应用，解决两种技术之间的干扰问题显得日益重要。因此，IEEE成立了无线Lan任务工作组，专门从事无线局域网802.11g标准的制定以解决此问题。802.11g其实是一种混合标准，它既能适应传统的802.11b标准，在2.4GHz频率下提供每秒11Mbit/s数据传输率，也符合802.11a标准，在5GHz频率下提供56Mbit/s数据传输率。802.11g标准一旦获得认可，将有助于进一步推动802.11无线局域网飞速发展的势头。

随着技术的不断完善，无线局域网的应用也逐渐开始升温，比如在日本，各大通信运营商相继宣布参与无线局域网接入服务。随着无线局域网热的升温，各大运营商之间围绕机场、车站、饭店等热点（Hot Spot）的争夺战也拉开了帷幕。同时，为了实现日本政府的IT战略——在2005年实现电子化日本（e-Japan）的目标，日本政府决定将通过无线通信方式来推动高速网络的建设。

国内的运营商也积极参与到了网络的建设中，网通从去年就开始推出称之为“无线伴旅“服务，已经在京、沪、穗、深4个城市的30多个商务热点地区建立了宽带接入的无线局域网网络环境。上海电信、福州电信5月份先后正式推出“天翼通”无线宽带局域网，标志着中国电信迈开了通往无线宽带市场的第一步。此后，中国移动也宣称，他们将从第四季度开始建设无线局域网。无线局域网除了进入商务热点领域外也开始渗透到教育行业，北大和清华都已构筑起校园无线宽带局域网，为师生提供更便捷的上网方式。无线网络的发展也得到了政府的有力支持，2002年7月，信息产业部

决定拿出5.8GHz的频段支持无线局域网等IT技术的发展，无线局域网正在大步走进我们的生活。

无线局域网的基本构成及特点

普通计算机组网的传输媒介主要采用铜轴电缆、双绞线或光纤，以此来构成有线局域网。但有线网络在某些场合要受到布线条件的限制：布线、改线工程量大，线路容易损坏，网中的各节点也不具备相应的可移动性。特别是当要把本来并没有布线区域的电脑连接在一起时，需要临时布线费用高、耗时长，对不断变化的客户需求，普通的有线连接已经不能够满足需要了。无线局域网技术就是在这种情况下应运而生的。

在无线局域网中，通信协议是指由IEEE提出的802.11协议系列，包括802.11a和802.11b。目前最成熟的是采用IEEE 802.11b协议的无线技术，该协议工作于2.4GHz频点，采用补偿码键控CCK调制技术。当工作站之间的距离过长或干扰过大，信噪比低于某个门限值时，其传输速率可从11Mbit/s自动降至5.5Mbit/s，或者再降至直接序列扩频技术的2Mbit/s及1Mbit/s速率。

在一个典型的无线局域网环境中，通常会配置两种设备。一种是用来专门进行数据接收和发送的设备，被称作无线访问节点，也称为AP（Access Ponint）。一个AP能够在几十至上百米的范围内连接多个无线用户。例如，明基的AWL 500/700系列能够在300m～30m的范围之内，同时和覆盖范围之内的253个终端用户相互通讯，甚至还可以同时通过标准的Ethernet电缆与传统的有线网络相连。

另一种就是提供给无线局域网的终端用户使用的无线网卡（Wireless Lan Card），例如AWL 100/300，通过无线网卡才能使用户和AP或其他使用无线网卡的电脑进行通讯甚至访问整个网络。

无线局域网的常见拓扑形式

根据不同的应用环境，目前无线局域网采用的拓扑结构主要有网桥连接型、HUB接入型和无中心型4种。

1.网桥连接型

该结构主要用于无线或有线局域网之间的互连。当两个局域网无法实现有线连接或使用有线连接存在困难时，可使用网桥连接型实现点对点的连接。在这种结构中，局域网之间的通信通过各自的无线网桥来实现，无线网桥起到了网络路由选择和协议转换的作用。明基AWL 500/700就可以实现有线网络以及无线网络的相互连接，AWL 700还提供了网关（图4）。

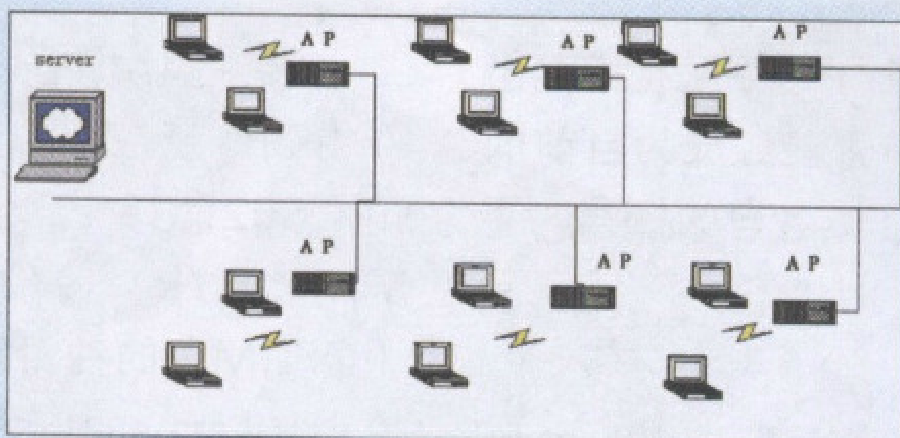


图4

2.HUB接入型

在有线局域网中利用HUB可组建星型网络结构，同样也可利用无线HUB组建星型结构的无线局域网，其工作方式和有线星型结构很相似。但在无线局域网中一般要求无线HUB应具有简单的网内交换功能（图5）。

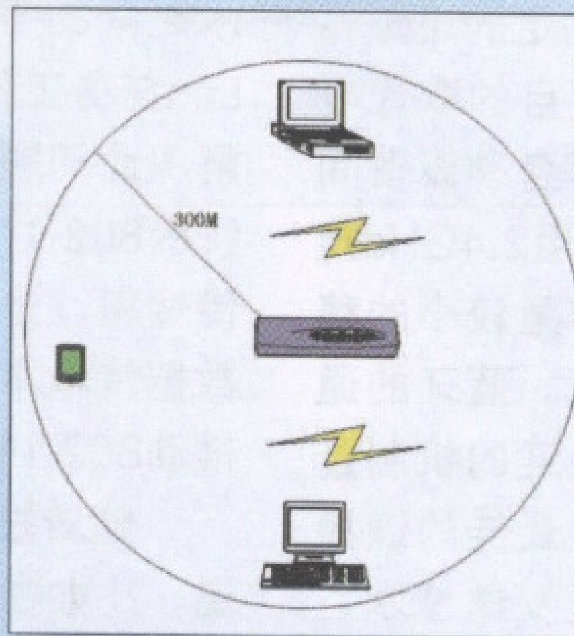


图5

3.无中心型结构（Point to Point）

该结构的工作原理类似于有线对等网的工作方式。它要求网中任意两个站点间均能直接进行信息交换，每个站点既是工作站，也是服务器（图6）。

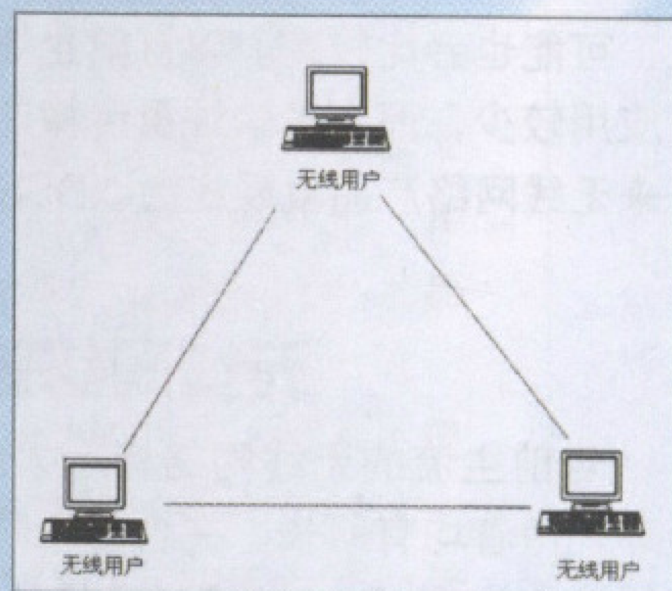


图6

采用了802.11b通讯协议架设的无线网络具有以下主要特点：

一、可靠的通信质量

无线宽带产品具有很强的抗射频干扰性能，具有理想的接收灵敏度，宽范围天线能够提供强大、可靠的无线传输，即使在复杂的地理环境下也能最大限度保证通信质量。

二、安全性等同于有线网络

在无线通信领域，安全性一直是人们关注的话题。例如明基的全线产品都采用了安全性等同于有线网络64/128bit的WEP（Wired Equivalent Privacy）加密方式，同时利用MAC地址和预设网络ID来限制哪些网卡和接入点可以连入网络，完全可确保网络安全，从而保证了数据在无线网络中的安全性。

三、便利的移动性能

无线局域网设置允许用户在任何时间、地点访问网络数据，不需指定明确的访问地点，通过单元间或接入点进行无缝漫游。

四、灵活的扩展性能

由于没有线缆的限制，用户可以随心所欲地增加工作站或重新配置工作站，明基的AP产品每一台都提供多达253个终端的同时接入，给用户提供了丰富的弹性空间。

五、成本低

特别适合于变化频繁的工作场合，在复杂建筑物或网络环境要求变化频繁的场合，使用无线局域网可以避免安装线缆的高成本费用。

总结：随着人们对网络移动性能需求的日益增长，无线网络的市场越来越大。而搭建无线网络的成本持续下调，配套技术随之日渐完善，也大大促进了无线网络通信的推广。除了大型企业之外，中、小型企业和家庭用户也开始逐渐认识到无线局域网带来的好处。

无线网络并不是要取代现有的有线网络，它只是有线网络有益的补充形式。使用无线网的最终目标也不是消除有线设备，而是尽量减少线缆和断线时间，让有线与无线网络更好地配合，为人们生活和工作带来方便。同样，明基的无线宽带产品也将致力于把快乐的科技体验带给广大用户。

LAN 手把手教你搭建无线局域网


图1 700整体图


图2 100整体图

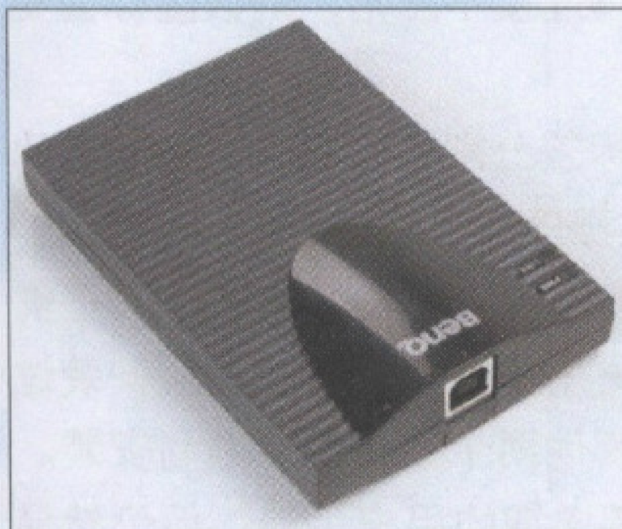
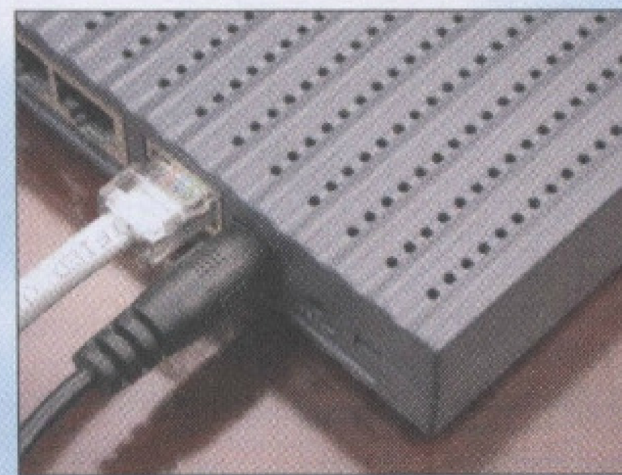

图3 300整体图


图4 连接电源线


图5 再插好网线

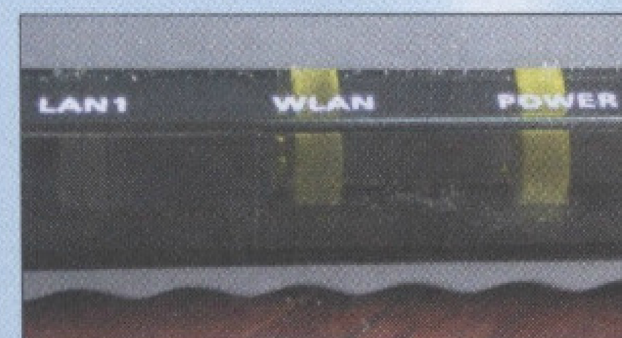


图6 一般是Power与WLAN指示灯亮，Lan加数字的指示灯则对应相应的交换端口



图7 状态指示灯及用于连接ADSL Modem的WAN（广域网）端口指示灯

下面我们就以明基的无线网络产品为例，详细描述一下简单无线网络的组建。

我们使用的产品有3款：AWL 700（图1）、AWL 300（图2）和AWL 100（图3）。AWL 700是带有路由功能的无线AP，它的作用是连接无线网内的各个终端，并且负责保证局域网与广域网之间的通信，是整个无线网络的核心。它最多可以连接32台无线设备，并且还具备4个百兆交换端口和一个百兆广域网端口，所以有着很强的扩展能力；AWL 300是一块USB接口的外置无线网卡，连接安装都十分简便；AWL 100是用于笔记本电脑的无线网卡，它以PC Card形式与笔记本相连，同样支持热插拔。

先简单介绍一下我们的实验环境：

1.硬件：ADSL Modem、ASUS的L1300笔记本电脑、DIY的AMD Athlon 1.2GHz台式机、五类非屏蔽双绞线、AWL 700、AWL 300、AWL 100。

2.软件：台式机安装Windows XP、笔记本电脑安装Windows 2000。

建网方案：台式机将使用AWL 300外置网卡，笔记本将使用AWL 100网卡，ADSL Modem通过双绞线与AWL 700相连，最终要实现笔记本与台式机间的通讯，并且二者都可以通过ADSL访问Internet。

步骤一：

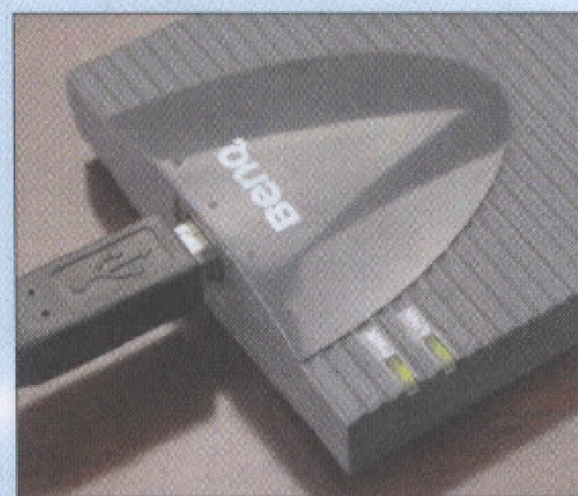
首先安装AWL 700，它的安装十分简单，接通电源后（图4），先将ADSL Modem用“直通”双绞线与其相连（图5），然后将驱动光盘中“AWL700”目录下的“Device_search.exe”这个文件拷贝至任何一台已安装无线网卡的计算机即可（我们将其拷贝至台式机）。正常状态下，AWL 700将会有3个指示灯亮着：Power、WLAN和Status（图6）。默认状态下，其DHCP服务是打开的（图7），IP地址从192.168.1.2到192.168.1.253。它自己的内部IP地址为192.168.1.1（这些前两个地址段为192.168的IP地址均为预留的实验地址，专门用于局域网内部通讯）。

步骤二：

AWL 300的安装，先将USB接口连接好（图8），操作系统会发现新硬件并进入硬件安装向导（图9）。选择“从列表或指定位置安装”并按“下一步”，插入驱动光盘，选择“在搜索中包括这个位置”并按“浏览”选择驱动路径（图10），按“下一步”，在驱动安装过程中会出现如图所示的微软认证警告窗口，不用管它，选择“仍然继续”即可完成驱动的安装（图11）。这时，只要AWL 700已接好电源，那么AWL 300就可以自动搜寻到设备，并通过其DHCP服务获得一个IP地址，继而便可正常通讯了。

步骤三：

但有时可能会出现驱动安装好以后网络仍无法接通的情况，说明外置网卡未能进行自动搜索，此时可按如下步骤解决：双击系统托盘中的网络图标（图12），在弹出的对话框中选择“高级”，然后选择“无线网络配置”标签中的“刷新”（图13），稍后，左侧的窗口中就会出现名为“BenQ”的新对象，再选择“配置”后按“确定”（图14），下方的窗口中也会出现“BenQ”字样，至此网络就可以正常通讯了（图15）。再次双击系统托盘中的网络图


图8 连接USB接口

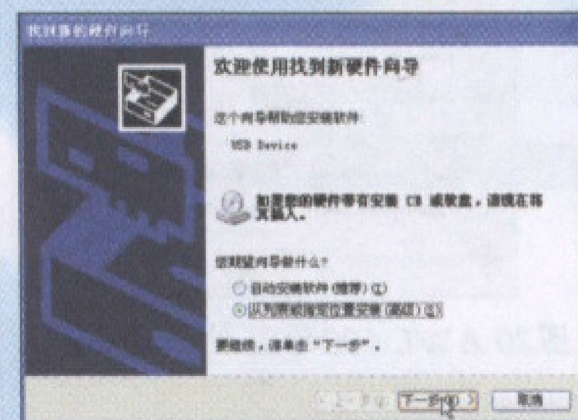
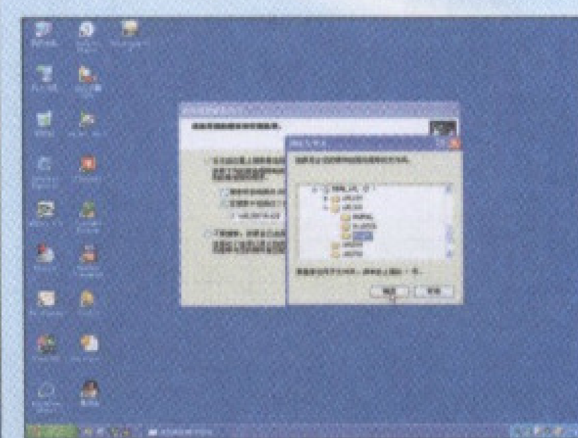
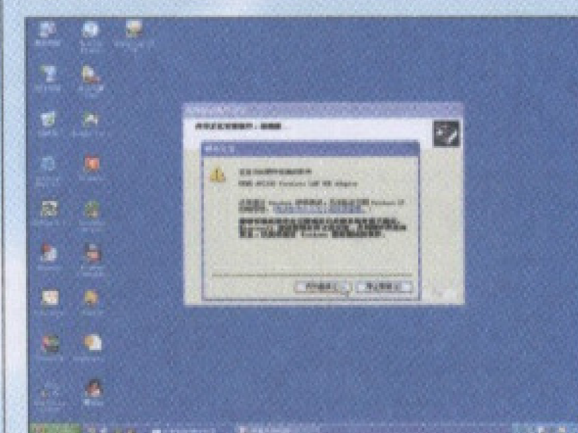
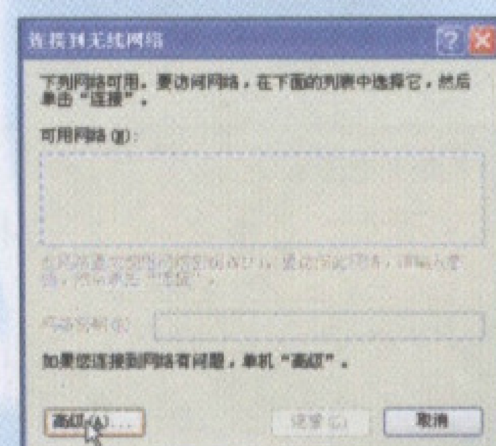
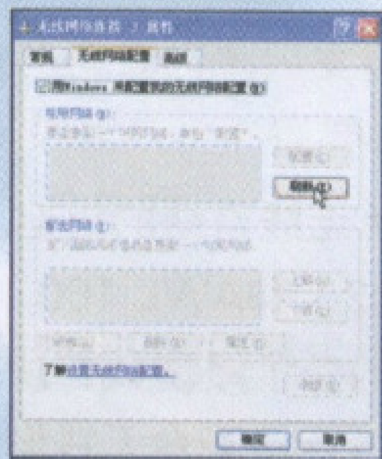


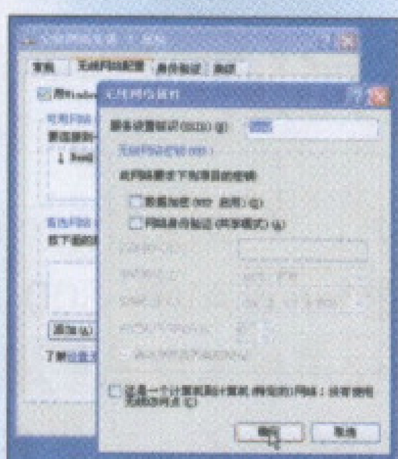
图9 安装向导

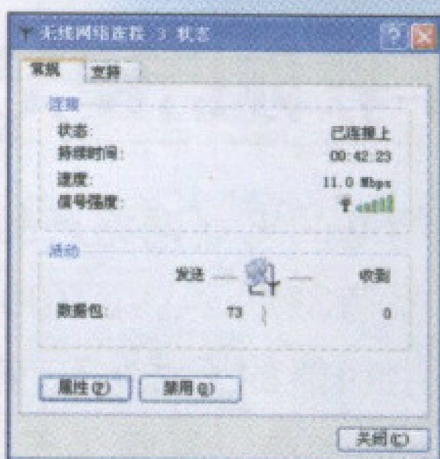

图10 选择驱动所在位置


图11 选择“仍然继续”


图12 双击网络图标后，弹出连接属性的对话框


图13 刷新后找到网络


图14 选择设置


图15 连接状态良好

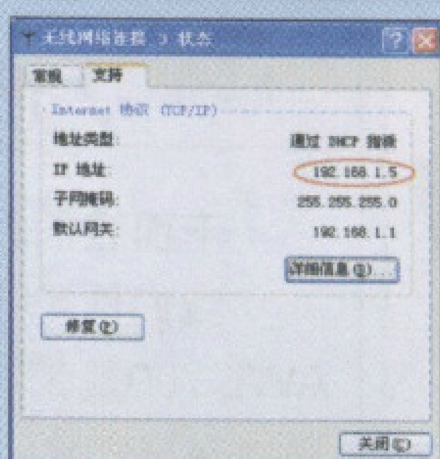
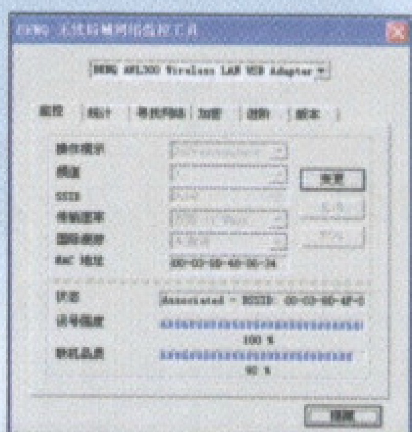

图16 自动取得的IP地址


图17 AWL 300的监控程序驻留图标


图18 监控程序主界面

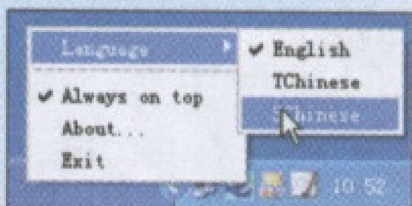


图19 选择监控程序界面语言

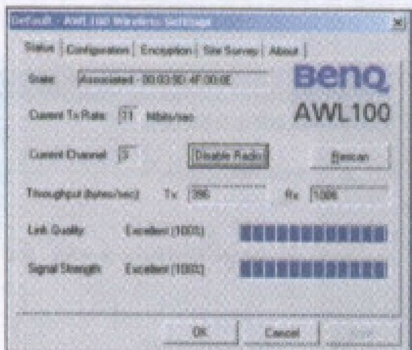
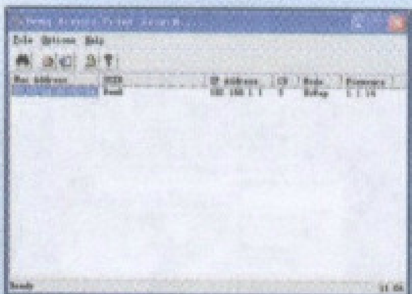
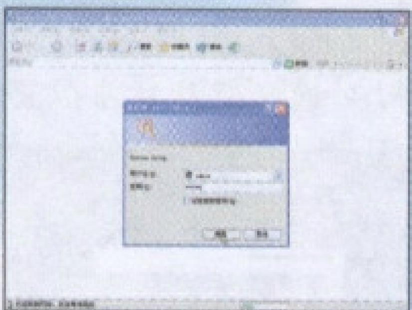
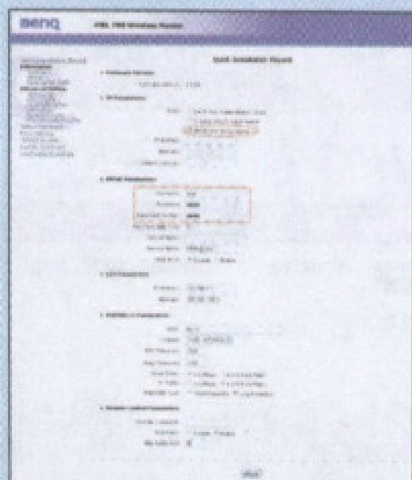


图20 AWL 100的监控程序界面


图21 AWL 700配置程序界面


图22 配置AWL 700时的登录窗口


图23 图中标记部分即为用户需要配置的地方

标，弹出窗口，在这里可以看到连接速度为11Mbps，点击“支持”标签可看到该网卡已自动获取IP地址为：192.168.1.5（图16）。

步骤四：

为了能够更好地了解AWL 300工作状态，我们还需要安装一个监控程序，这个程序就在驱动光盘的AWL300目录下。软件的安装过程十分简单，只要不断地按“下一步”即可。运行监控程序，系统托盘中将会出现如图17所示的图标，如果网络连接不正常，则该图标会变成红色。

双击图标就会出现监控程序主界面（图18），里面有多个标签分别用来显示设备状态的不同方面。另外，监控程序默认界面是英文的，右键单击监控程序图标（图19）。

AWL 100的安装与上述情况大同小异，这里不再赘述，值得注意的是，AWL 100不需要单独安装监控程序，驱动安好后，监控程序图标就出现在系统托盘中了（图20）。安装过程中，只有AWL 100出现过在某些笔记本上无法使用的情况，其他两个设备均可顺利安装。3个产品的说明书都比较简单，而且是英文的，启动盘中倒是有详细的用户手册，但仍然是英文的，看来产品的本地化工作还需加强。

步骤五：

现在，3个设备都已经安装好了，并且它们之间也可以顺利通讯了，但如果想访问Internet，就还要对AWL 700进行一些配置。首先运行先前拷贝在电脑中的“Device_search.exe”文件，应该可以顺利搜索到AWL 700，并且显示窗口（图21）。这里只显示了设备一些最基本的参数，并且只能修改IP地址及登录密码，而绝大部分设置选项是通过HTML形式给出。点击工具栏上的IE图标将会出现AWL 700的登录窗口（图22），默认的用户名和密码都是“admin”，即管理员的简写，注意全是小写。

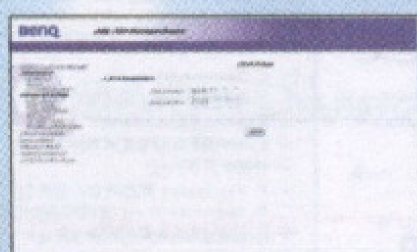
步骤六：

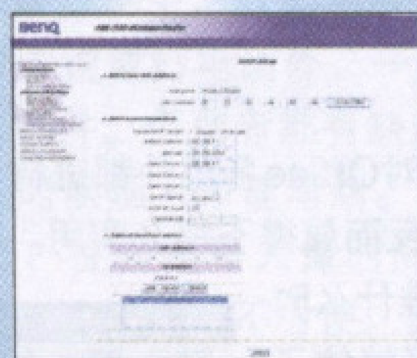
进入后我们看到的第一个配置页面就是“Quick Installation Wizard”，在“IP Parameters”一项中第一个小子项为“Mode”，由于我们是通过ADSL接入Internet，所以，选择最后一项“PPPoE（For ADSL Users）”。然后在“PPPoE Parameters”一项中填入申请ADSL时得到的用户名和密码，其他地方都用默认值即可（图23）。最后想要让设置生效就按页面最下方的“Apply”，再选择页面左侧的“Save Setting”，点击页面中的“Apply”，保存设置以后会要求你重启设备，原来的Apply变成了“Reboot”。

步骤7：重启之后所有设置生效，AWL 700获得一个动态IP地址，我们感觉设置并不复杂，但保存、生效的过程似乎有点罗嗦。原本一般情况下，ADSL用户需要将Modem接在电脑上，然后进行虚拟拨号，如果多台电脑想共用一个ADSL就还需要SyGate这类软件才可以实现（或者……你不会想买路由器吧？）。现在就完全没有这样的烦恼了，AWL 700可以自动获取IP，并使得所有与其相连的终端共享这个连接，而且掉线也会自动重拨。

至此，实验结束，我们台式机与笔记本之间可以互相通讯，并且也可以分别访问Internet。由于AWL 700具有一定的路由能力，所以被称为“Router”（路由器），但实际上它的功能很弱，莫要说路由器就是3层交换机也要比它强很多，不过，它的定位就是廉价、易用，所以也没必要进行这种比较，对于家庭乃至中小型无线网络而言，它的功能足够用。

LAN AWL 700的其他功能选项


图24 DNS Setup


图25 DHCP Setup

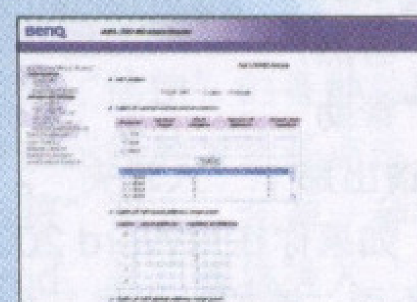

图26 NATDMZ Setup

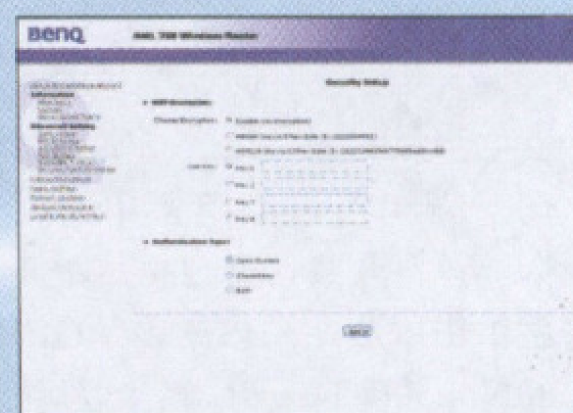

图27 RIP Setup

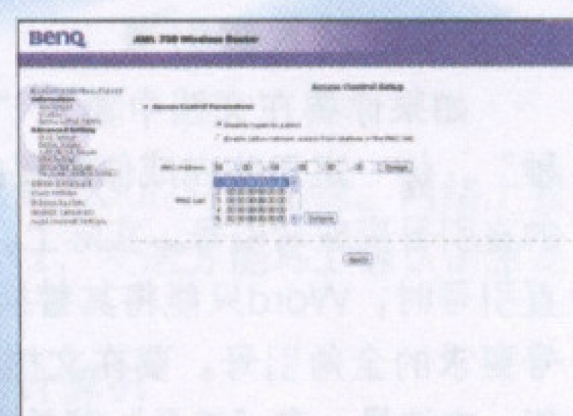
DNS Setup：一般来说AWL 700会将你的ISP服务器作为第一个DNS服务器，除此之外你还可以在这里设置第二个DNS服务器，这样在网络繁忙的时候两台服务器可以择优交替使用，从而提高地址解析的速度（图24）。

DHCP Setup：DHCP服务器的设置，除了一些比较常规的设置外，它还可以绑定MAC和IP地址，也就是说IP地址的发放不再随机，它会赋予列表中MAC地址的终端固定IP地址（图25）。

NAT/DMZ Setup：NAT（Network Address Translation，网络地址转换）的作用就是将内部IP地址“翻译”成外部IP地址，以便局域网内部的所有计算机可以通过获得一个合法IP访问Internet。DMZ（Demilitarized Zone，非军事区域），这是一个非常形象且风趣的名词，DMZ所定制的区域实际上就是一个独立于内部网及外部网而存在的“安全地带”，一般都是服务器所处的位置，它可以接受外部网的访问（图26）。

RIP Setup：RIP（Routing Information Protocol，路由信息协议）属于内部网关协议，在这个设置页面里除了可以开启和关闭RIP协议外，还可以设置静态路由表（图27）。


图28 Security Setup


图29 Access Control Setup

Security Setup：WEP（Wired Equivalent Protocol，有线等效协议）是一个基于IEEE 802.11以后的无线网络加密协议（图28）。

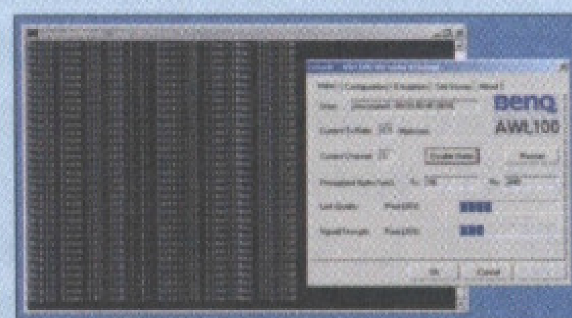
Access Control Setup：在这里可以设置ACL（Access Control List，访问控制列表），这也是一个重要的安全机制，不过它只支持基于MAC地址的控制列表，在列表中添加MAC地址就可以控制电脑的访问。由于每块网卡都有唯一确定的MAC地址，所以只有在列表中的计算机可以访问这个网络（图29）。

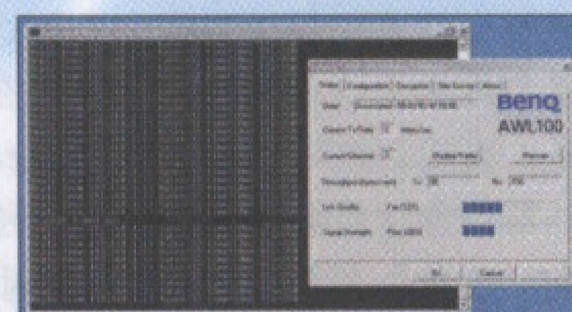
AWL 700的高级设置项目比较复杂，如果想恢复出厂值就选择“Load Default Setting”，然后按“Apply”，重启即可。

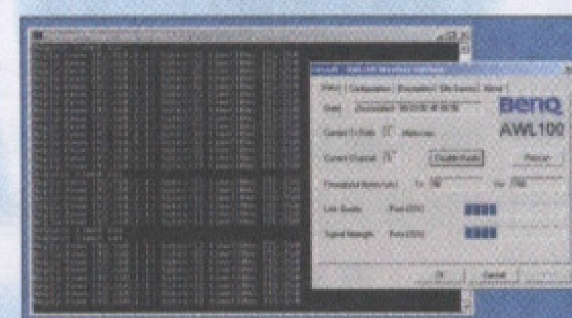
LAN 抗干扰能力及作用距离测定

对于无线设备而言，最令人关心的就是抗干扰能力及作用距离，我们也对此进行了测试。为了考验其抗干扰能力，我们将AWL 700置于一个装满服务器、交换机和路由器的大型网络中心里，在这里充满各种电磁信号及辐射，人在里面呆上半小时就会头晕恶心，它也是饱受其苦。从监控程序来看时有信号不好的情况出现，甚至会有短暂的中断现象，不过大部分时间里它还能“守本分”。

考察作用距离时，我们带着装有AWL 100的笔记本逐步远离AP，通过“Ping”命令及监控程序观察它的连接情况。首先是直线距离的测试，在30米以内时速度为11Mbps，信号强度及质量最高都可达到100%（图30），30米以外时，由于信号强度及质量都降至30%左右，所以大部分时间速度都处于5.5Mbps（图31）；超出35米以后，Ping开始有极个别的“Time Out”（超时）出现，信号质量及强度仍保持在30%左右，速度进一步降至2Mbps（图32）；超过45米以后，状况就开始难以忍受了，频繁地出现“Time Out”，并且速度降至最低限——1Mbps。绕墙的情况不是很理想，在一栋砖混结构的楼里，穿越砖墙的直线作用距离差不多为20米，而在钢混结构的楼房中穿越钢筋混凝土墙壁的直线作用距离也就10米左右。


图30 距离30米时


图31 距离35米时


图32 距离45米时

表面看起来，目前无线网络产品的作用距离不太令人满意，但房屋结构及内部设施的情况多种多样，而这些都会影响到无线连接的质量，所以不能一概而论，我们的测试结果也仅供参考。另一方面，明基产品通过了FCC认证，这意味着它的信号发射功率要小于10mW，所以这也在一定程度上限制了产品的作用距离。P

不让Word自作聪明

■北京 江汉浪子

Word提供了一些智能属性，可帮助你自动完成某些工作，这似乎对用户体贴入微，但有时正是这些“体贴”的功能却偏偏妨碍了你的工作效率。以下，我们就对Word的几个自动功能寻根探源一番，或许对你有所帮助。

一、让“剪贴板”不再自动出现

当你正在专心工作时，“Office剪贴板”突然自动打开，影响了你的工作。这是因为在默认情况下，当你执行下列操作之一，Word将自动打开它：

1.连续复制或剪贴两个不同的项目。

2.复制一个项目，粘贴该项目，再从同一程序中复制另一个项目。

3.先后复制同一项目两次。

当然，为了免受“Office剪贴板”打扰，你可关闭它，方法是：在“编辑”菜单中，单击“Office剪贴板”，打开其任务窗格，单击“选项”，然后单击以清除“自动显示Office剪贴板”前的勾（如图1）。如果你以后要显示“Office剪贴板”的内容，请在“编辑”菜单中，单击“Office剪贴板”即可。

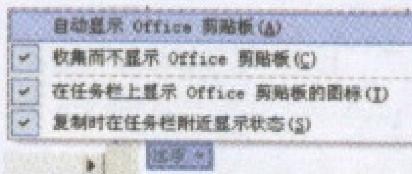


图1

二、输入直引号

如果你要在文档中输入“4′ 18″”，以表示时间为“4分18秒”，你一定无法完成你需要的操作吧？因为Word会自动把你键入的直引号变成弯引号。实际上，该转换功能意义不大，因为当你键入直引号时，Word只能将其替换为半角的弯引号，而不是中文标点符号要求的全角引号。要在文档中键入直引号，请关闭该自动替换功能，方法是：在“工具”菜单中，单击“自动更正选项”命令，单击“键入时自动套用格式”选项卡，在“键入时自动替换”下，清除“直引号替换为弯引号”复选框，单击“确定”按钮。

三、不再自动选定单词

现在，你希望选中某个单词其中的一部分字母，可当你开始拖动单词时，Word总是自动选定整个单词和其后的空格。这是怎么回事呢？实际上，这是Word提供的自动选定整个单词功能，该功能使得Word能在你选定单词的一部分时，自动选定整个单词及其后的空格。有时，你发现无论如何也不能选中某个或几个汉字，也是该功能在作怪。当然，你可指定是否让Word自动帮助你选定整个单词，方法是：在“工具”菜单中，单击“选项”命令，单击“编辑”选项卡，清除或选中“选定时自动选定整个单词”复选框（如图2），单击“确定”按钮。

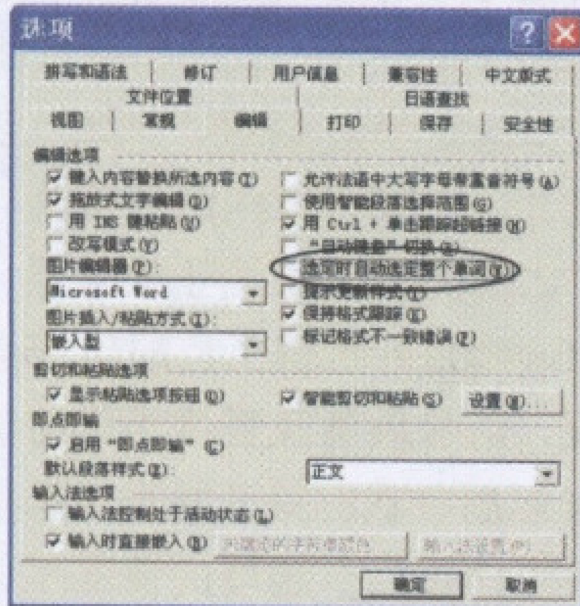


图2

四、禁用智能剪贴

或许你已发现，当你在文档中删除文字时，Word将自动删除多余的空格，而当你插入“剪贴板”中的内容时，Word会在插入内容的前后自动添加空格，这就是Word提供的智能剪贴功能。该功能对于英文编辑来说，将省去你手动增删空格的麻烦，但对汉字来说，稍有画蛇添足之嫌。如果你想禁用智能剪贴功能，方法是：在“工具”菜单中，单击“选项”→“编辑”选项卡，在“智能剪切和粘贴”后，单击“设置”按钮，然后清除“自动调整语句和单词间隔”复选框（如图3），依次单击“确定”按钮，关闭各对话框。

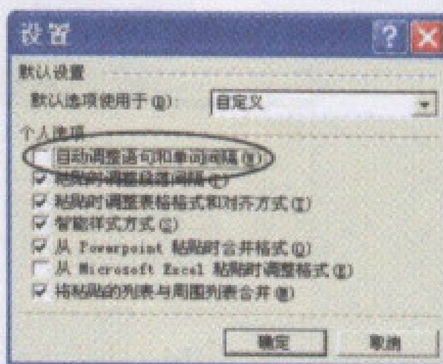


图3

五、关闭Office助手

Office的帮助文件确实非常庞大，对Office各组件都进行了详细的介绍。但或许正是由于其过于庞大，反而显得不那么实用。默认情况下，Office助手处于打开状态，说不准什么时候，那个大眼睛的回形针就蹦出来恰好挡住了你需要的“新建”按钮（如图4）。其实，要让这个“大眼夹”不自动跳出来，请在“帮助”菜单中，单击“隐藏Office助手”即可。当然，之后如果需要显示Office助手，只需在“帮助”菜单中，单击“显示Office助手”即可请出那个“大眼夹”。



图4

笔者使用是的Word XP（2002）。如果你在用Word 2000，那么文中所述可能会与你的实际操作有所不同，请加以注意，不过，机理是一样的。

ACDSee让图像文件无处藏身

■山东 西贝

ACDSee能自动扫描当前文件夹中的所有图像文件，然后就可浏览这些图像文件。不过，默认情况下，ACDSee仅扫描标准扩展名的图像文件，而对那些非标准扩展名的图像文件不予理睬。下面的方法让ACDSee能揪出非标准扩展名的图像文件。

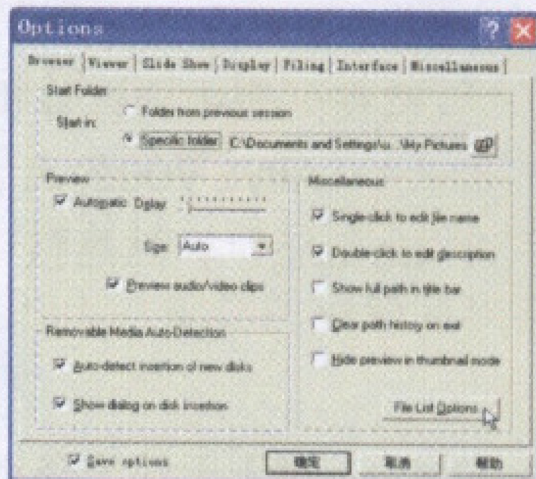


图1

1.启动ACDSee。

2.在“Tools”菜单中，单击“Options”命令。

3.单击“Browser”选项卡，然后单击“File List Options”按钮（如图1）。

4.单击“Processing”选项卡，在“Scan headers of image files in the下拉列表中，单击“Always”（如图2）。

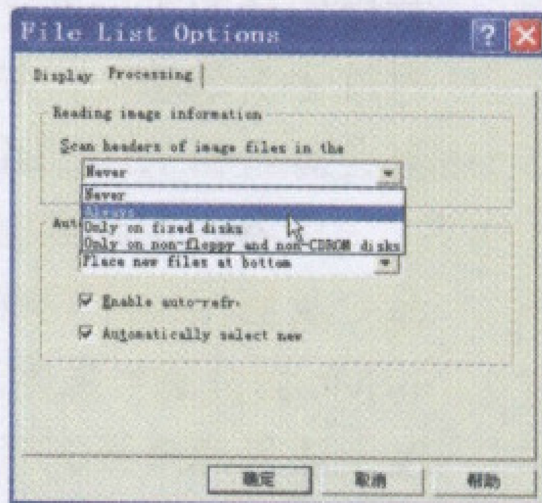


图2

5.依次单击“确定”按钮，关闭各对话框。

之后，ACDSeee将对当前文件夹中的所有文件的文件头进行扫描。只要该文件确实是一个图像文件，那么ACDSee将不管其扩展名为何物，都会将其揪出来（如图3）。



图3

Windows自带的"QQ"

■湖北 陈盼

在局域网中，我们常常想将一些消息告诉在附近房间的人，除了跑过去说或打电话外，一般情况下，我们都使用QQ类软件，或发电子邮件。但两者都有缺点，电子邮件不是实时交流，所以不知道什么时候别人才能看到。而如果使用QQ，一方面很多人把握不住自己，往往浪费大量时间聊天；另一方面，QQ不具有群发功能，用来通知事情不方便。其实在Win2000/NT/XP中带了一个非常方便实用的"信使"功能。

一、如何运行信使命令

使用"信使"的各种功能，都是通过运行DOS命令实现的。进入命令提示符的方法是点击"开始"→"程序"→"附件"→"命令提示符"进入，还有一种很简单的方法就是在"运行"对话框中运行cmd，就可直接进入"命令提示符"了。而打开"运行"对话框也不一定要点"开始"→"运行"，只要按键盘上最下边一排的有Windows旗帜标志的Win键+R就可以了。熟悉使用这些快捷进入命令提示符的方法，会让信使功能更加方便。

二、给自己起"昵称"

要想别人给你发信息，有个好记的"昵称"当然很重要了。

在"运行对话框"或"命令提示符"中可按照"net name 自己的昵称"这样的格式为自己指定一个"昵称"，也可按照"net name 已有的昵称 /delete"这样的格式删除一个"昵称"。

例如，想让自己的"昵称"叫"fox"，那么只要运行"net name fox"就可以了，以后所有知道这个昵称的人都可给你发消息了。当不想让别人通过自己的这个"昵称"发来消息时，可运行"net name fox /delete"将这个昵称删除。

注意："昵称"的要求是不超过15个字符，必须是英文，不区分大小写，而且不能与工作组或域中已有的"昵称"重名。如果昵称是两个字母，中间包含空格，比如chen pan这个昵称，建立或使用这个"昵称"时要注意用半角的双引号将其引起来，写成net name "chen pan"才行，不过为方便使用，建议最好不要使用中间带空格的"昵称"。

另外，建议最好把"net name XXX"这些命令放到C盘根目录下的autoexec.bat中，这样每次计算机启动时，就会自动建立自己的"昵称"了。

三、好友分组

Windows允许一台电脑有多个"昵称"，我们可为自己起几个昵称，不同的"昵称"告诉不同的人，相当于"好友分组"功能，想接受哪些人的消息，就运行"net name XXX"把这个昵称打开，不想接受某些人的消息，就运行"net name XXX /delete"将告诉他们的昵称关掉就可以了。

如果想看看自己目前所有的昵称，可在命令提示符下运行：

net name

运行后，目前计算机上的所有"昵称"就会按下边的格式显示出来。

```
名称
MYCOMPUTER
CHENPAN
COCO
JIM
命令成功完成。
```

需要注意的是，第一个"昵称"MYCOMPUTER是计算机名，是无法删除的，而且会自动建立的。下边的其它"昵称"都是自己建立的，是可删除的。

四、发消息

1.通过"昵称"发消息

如果已知道了对方的"昵称"，发消息很简单，只要在提示符下运行"net send 昵称 消息内容"就可发消息出去。

例如，想对"昵称"为"fox"的用户发"今天下午的会议取消"的信息，只要运行"net send fox 今天下午的会议取消"，如果消息成功发送，对方电脑收到信息，发送方会看到"消息已经送到XXX"的提示（如图1）。接受方就会弹出对话框。

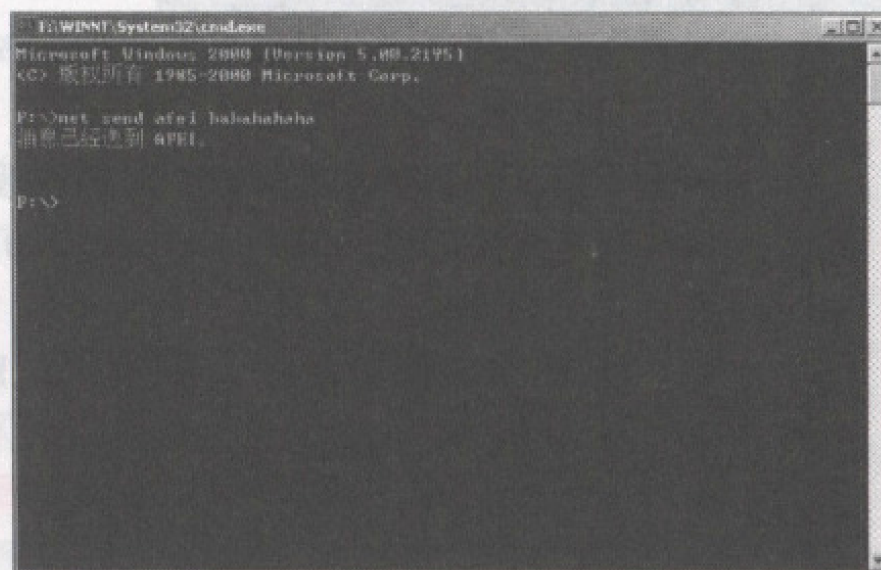


图1

如果对方电脑已关机或不支持信使服务，发送方则会收到类似"发送消息到XXX的时候出错。网络上找不到此消息别名。"等错误提示。所以，发送方能马上确认消息是否发出。

2.群发消息给本工作组中的所有计算机

如果有消息要通知自己计算机所在工作组中的所有计算机，只要在提示符下运行"net send * 信息内容"。

例如，计算机在MSHOME工作组，要通知本工作组内所有人下午2：30开会，只要运行"net send * 今天下午2：30开会"，发送成功后，发送方会收到提示"消息已发送到域MSHOME"，但不会提示具体发送到了哪些电脑上。

3.群发消息给其它工作组中的所有计算机

信息不仅能发给网络中的任何一台计算机或群发给本工作组中的所有计算机，而且也可群发给其它工作组内的计算机。只要运行"net send * /domain:工作组名 信息内容"。

例如，要将信息"今天下午销售会议取消"发到sales工作组中的所有计算机，只要运行"net send * /domain:sales 今天下午销售会议取消"。就能将消息发送到sales工作组中所有当前可支持信使服务的计算机了。

发送成功后，会提示"消息已发送到域sales"，需要注意的是群发消息给工作组中所有计算机时，如果某些计算机当时关机，或没有登录到网络上，那就不会收到信息了。

4.发消息给连接到本机的用户

很多计算机都有共享内容，或运行着FTP、WWW等服务内容，如果有用户正在访问自己的共享资源时，自己忽然关机，很可能造成对方数据丢失，所以在计算机即将关闭时，最好给当前所有连接到本机的电脑发消息。

例如，自己的电脑即将关机，但有人正在使用自己的共享资源，可以用下边的命令，发一条信息给所有目前连接到本机的用

户，让他们尽快结束连接。只要在提示符下运行“net send /users 本机将在5分钟后关闭”，这样消息就可发送给目前所有连接到本机的电脑了。

需要注意的是，一次发给多个用户的群发消息最多为128个字符。

5.通过计算机名或IP地址发送消息

如果别人没有给自己起“昵称”，也可将消息发给他，那就是通过对方的IP地址或计算机名称发送。

格式很简单，只要按照“net send 计算机IP地址或计算机名称 消息内容”这样的格式就可发送了。

例如，给192.168.2.159计算机发一条“你好”的消息，只要运行“net send 192.168.2.159 你好”。

又例如，想给计算机名为“ZF”的计算机发“你好”的消息，只要运行“net send ZF 你好”。

五、看看谁在线

有时我们想看看目前有谁的电脑连到了网络上，可通过下边的命令实现。

这些命令不仅可看到本工作组中所有在线的电脑，还可看到其它工作组所有在线的电脑，但只能看到计算机名，而不能看到对方的“昵称”。

例如，想看本工作组中所有在线的电脑，只要运行“net view”，就会看到如下的信息：

```
服务器名称          注释
-------------------------------------------
\\JEAVEN            jeaven's computer
\\LIUTIAN           liutian'computer
\\MYCOMPUTER        MyComputer
\\YUSILU            yusilu's computer
\\ILOVE             ZouWei
命令成功完成。
```

其中两个反斜杠（\\）后边跟的是计算机名称，可使用“net send 计算机名称 消息内容”格式直接发送消息。

想查看别的工作组在线的电脑，只要按“net view /domain:工作组名”这样的格式运行即可。

例如想看TSWORK工作组当前在线的电脑，只要运行“net view /domain:TSWORK”，就会看到和本工作组在线电脑类似的列表，通过计算机名就可发消息了。

六、不接受任何消息

别人可通过计算机名来发信息，并且这些信息都是弹出式的对话框，所以无法拒绝接收。但也有办法，如果不想受发来消息的打扰，可运行“net stop messenger”，这样别人在给自己发信息时，就会收到“发送消息到XXX的时候出错。网络上找不到此消息别名。”的错误提示，自己则不会收到任何消息。

如果想继续接收信息，只要重新启动电脑或运行“net start messenger”，等大约4秒后，就可继续收消息了。

另外，要注意的是，这个信使功能只能在WinXP/NT/2000上使用，运行Win95/98/Me的电脑是无法接收和发送信息的。

锁住你的演示文稿

■湖南 周进

当你辛辛苦苦制作出一个精美的PowerPoint演示文稿时，一定不希望其他人随意打开或修改它。但在PowerPoint XP之前的旧版本程序中，系统并未提供对PowerPoint演示文稿的保护功能，任何人都可随意打开使用你所制作的幻灯文件。而在PowerPoint XP中用户可采用如下的设置为PowerPoint演示文稿设置密码保护，从而避免文件被无关人员使用或修改。

一、选项设置法

1.制作好PowerPoint演示文稿后，单击“工具”菜单下“选项”命令，打开“选项”对话框。

2.单击“安全性”选项卡，在“安全性”对话页面中用户可设置PowerPoint文件的打开权限密码、修改权限密码，你可根据需要设置相应的密码。如图1所示。若在“打开权限密码”框中键入一个密码，则当用户键入正确的密码时可打开演示文稿。如果忘记或丢失了密码，则无法打开演示文稿。如果允许用户查看演示文稿，但要求用户输入密码后才能编辑演示文稿，那么就需要在“修改权限密码”框中键入一个密码。如果在“修改权限密码”框中键入一个密码，用户在打开演示文稿时将被提示键入密码。若用户键入正确的密码则可打开演示文稿；否则只能以只读方式打开演示文稿，这样就可以防止用户对演示文稿进行修改。如果希望对PowerPoint演示文稿使用更安全的加密类型时，单击“高级”按钮，在打开的“加密类型”对话框中选择所需要的加密类型。如图2所示。

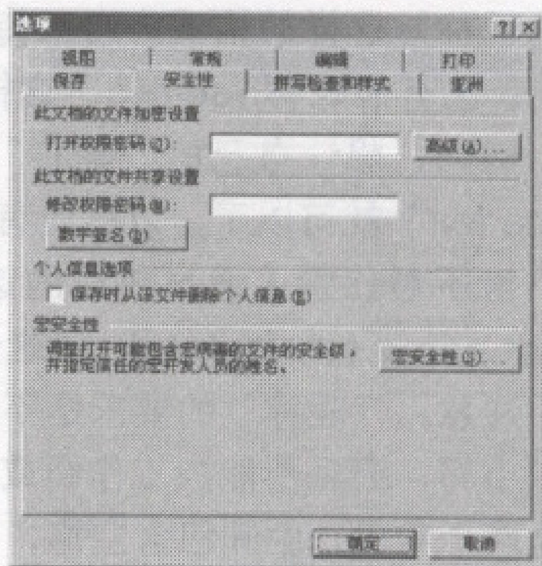


图1

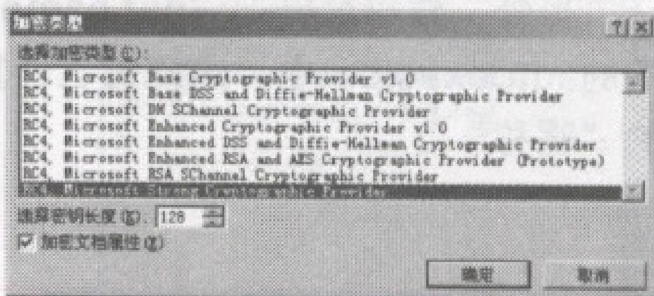


图2

3.将PowerPoint演示文稿存盘后退出。

二、保存设置法

1.制作好PowerPoint演示文稿后，单击“文件”菜单下的“另存为”命令，打开其对话框。

2.在工具栏上单击“工具”按钮，从打开的菜单中选择“安全选项”命令。这时PowerPoint XP会打开如图3所示“安全选项”对话框。

3.在“安全选项”对话框中设置好“打开权限密码”或“修改权限密码”后，单击“确定”按钮返回“另存为”对话框。

4.设置好存盘文件名后单击“保存”按钮。

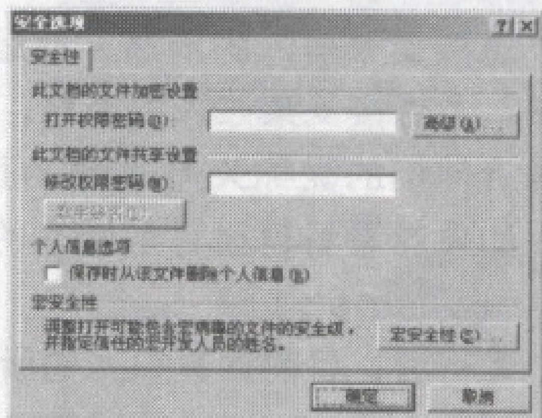


图3

用Windows XP查看和修改硬盘的主引导扇区

■福建 林柠

众所周知，硬盘的主引导扇区（0柱面0磁头1扇区）由主引导记录、分区表和有效标志3部分组成，它对系统的自举十分重要，同时也是一些病毒最爱侵袭的对象。以前我们对其进行查看和修改大都通过KV3000或Norton等特殊软件的导出功能，而现在通过Windows XP自带磁盘探测工具Dskprobe就可轻松实现。

一、Dskprobe的安装

在默认的情况下，Dskprobe并没有安装到系统中。要使用这个工具，必须另外安装，插入Windows XP安装光盘，双击其“Support\Tools\Suptools.exe”文件，注意：需选择安装全部，而不是默认安装项目。当然你也可从“Support.Cab”压缩包中单独将这个工具解压出来。

二、读取主引导扇区

从“C:\Program Files\Support Tools”目录中双击运行Dskprobe.exe，由于尚未读入任何信息，界面中显示的是一空白扇区的信息。可按照以下步骤来读取主引导扇区的内容：

1.首先，必须指定所要查看的物理驱动器，从“Drives”菜单中选择“Physical Drive”，这时会弹出一个“Open Physical Drive”窗口（如图1），在“Available Physical Drivers”列表框中显示的就是这台计算机上所有可用的物理驱动器。双击“Physicaldrive0”列表项，这时下方的Active（活动句柄）选项会被激活，单击“Set Active”按钮将其设为活动，然后点击“OK”回到主界面。

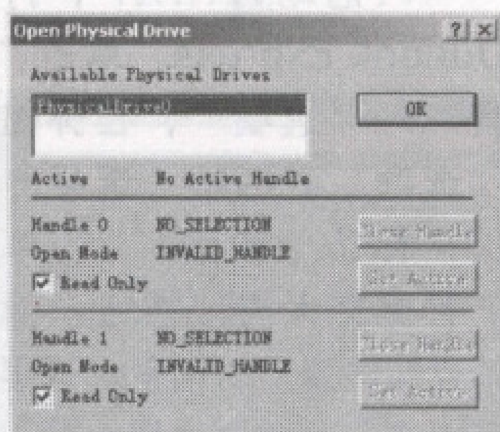
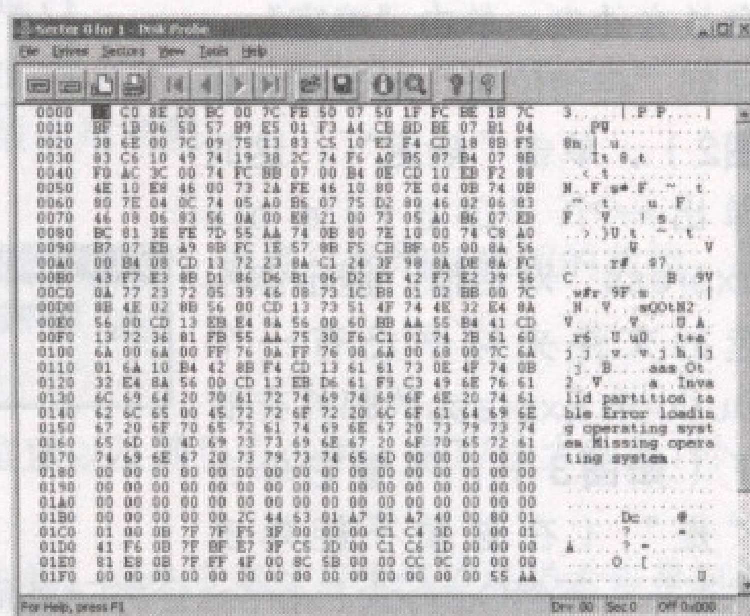


图1

2.从“Sectors（扇区）”菜单中选择“Read（读取）”，在弹出的“Read Sectors”对话框中分别输入开始扇区的名称和需要连续读取的扇区数目，由于只需读取主引导扇区的内容，所以在“Starting Sector”中输入0，“Number of”框中输入1，单击“Read”进行读取。


图2

这时主界面所显示的就是物理驱动器0柱面0磁头1扇区，也就是主引导扇区的内容（如图2）。

三、备份主引导扇区

在这个工具中备份主引导扇区相当容易，只需在读取主引导扇区的内容后，从“File”菜单中选择“Save as”，指定保存的目录和文件名（默认扩展名为.dsk）即可。

四、恢复主引导扇区

如果由于某些特殊原因造成分区表错误，或在卸载一些系统引导管理工具需要还原主引导记录时，就可使用前面备份的DSK文件进行恢复。

1.依次单击“Drives”→“Physical Drive”，双击所要恢复的物理驱动器，取消“Read Only”复选框，将其设为活动后返回主界面。

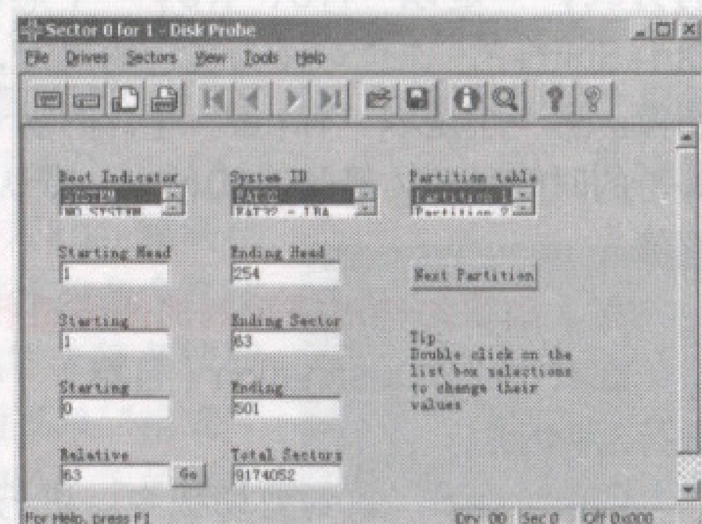
2.从“File”菜单中选择“Open File”，找到前面保存的DSK文件并打开。

3.单击“Sectors”菜单中的“Write”，这时会弹出一个写入扇区的对话框，确认其中信息正确后，单击“Write it”进行写入，这样我们就将主引导扇区恢复成原先备份的状态。

五、分区表的查看

分区表中规定了系统有几个分区，每个分区的起始及终止扇区、大小以及是否为活动分区等重要信息，在Dskprobe读入主引导扇区后，就可从主界面中查看16进制的分区表代码，它由4个表项组成，每个表项占用16字节。

事实上，Dskprobe还提供了一种相对直观的查看方法，从“View”菜单中选择“Partition Table”，这时可从主界面中轻而易举地查看分区的起始磁头、扇区、柱面、相对扇区（Relative）、总扇区数（Total Sectors）等各种信息（如图3），如果机器中有2个以上的分区，点击“Next Partition”按钮就可继续查看下一个分区的信息。


图3

重要提示：鉴于硬盘主引导扇区的重要性，请勿随意修改其中的信息。确实需要修改时，请提前作备份，以便能及时还原。

指定Num Lock开关简单一法

■山东 杰子

许多人都会通过修改CMOS，设定启动计算机时将Num Lock键设为开或关。实际上，在Windows中，我们还有一个指定Num Lock开关的简单方法，设置过程如下：

1.单击Windows“开始”菜单，再单击“运行”，在“打开”框中键入“sysedit”，单击“确定”按钮，打开“系统配置编辑程序”窗口。

2.在“窗口”菜单中，单击“Config.sys”，将其切换为当前窗口，如果欲指定在启动计算机时Num Lock键设为关，请在编辑区中键入“NumLock=OFF”（如图1），否则请键入“NumLock=ON”。

3.在“文件”菜单中，依次单击“保存”→“退出”命令。

通过以上设置，你无需更改CMOS设置即可实现Num Lock开关的指定，方便吧？

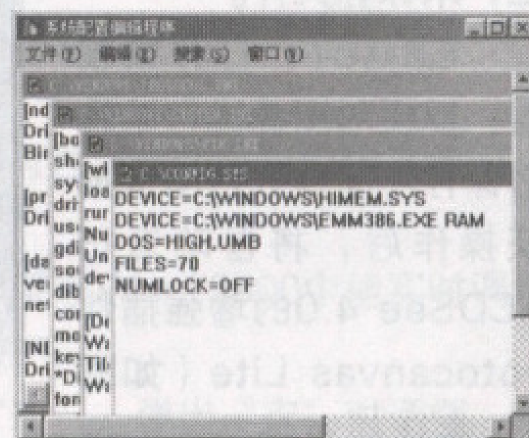


图1

ACDSee也能屏幕抓图

■安徽 薛绍龙

ACDSee是一款很有名气的看图软件，相信大多数朋友的电脑里都安装这款软件。其实ACDSee不仅可用来看图，而且它还有另一功能——屏幕抓图。说到屏幕抓图，大家一定会想到HyperSnap-DX等一些大名鼎鼎的抓图软件。如果机子里一时没有HyperSnap-DX等抓图软件，不妨试试ACDSee，其实用ACDSee来抓图也很简单方便，只需3步就可搞定。

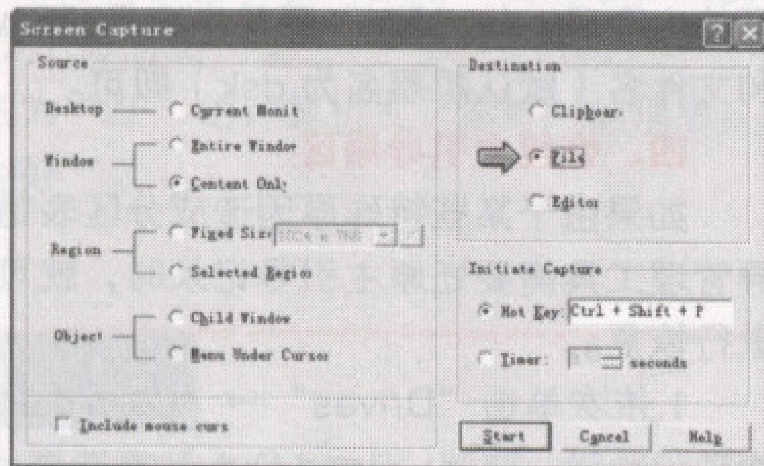


图1

打开ACDSee 4.0。单击“File（文件）”→“Acquire Images（获得图像）”→“Screen Capture（屏幕捕获）”，弹出“Screen Capture（屏幕捕获）”对话框（如图1）。

一、确定所要捕获图像的来源

在该对话框左边的“Source（来源）”框里，你可选择所要捕获图像的来源，有以下几种来源：

Desktop（桌面）：Current Monitor（当前监视器）

Window：Entire Window（整个窗口）、Content Only（仅内容）——捕获应用程序窗口下的内容，不包括标题栏。

Region（区域）：Fixed Size（固定大小）、Selected Region（选定的区域）——用鼠标选取的矩形框。

Object：Child Window（子窗口）、Menu Under Cursor（光标下的菜单）——捕获弹出的子菜单。

二、确定启动捕获的方式

在右边的“Initiate Capture”（启动捕获）框中有两种启动捕获的方式，一是以“Hot Key”（热键）的形式，默认的热键为Ctrl+Shift+P，你也可设为其它的热键，当你按下热键后就开始捕获图像。另一个是以“Timer”（计时器）的方式启动捕获，你可设置等待的时间长短（最长为60秒），默认的时间为等待5秒后开始捕获图像。

三、确定如何对捕获到的图像进行处理

在右边的“Destination（目标）”框中，我们可对捕获到的图像进行3种处理：

Clipboard：放到剪切板中。进行图像捕获操作后，然后返回ACDSee的界面，单击“Edit（编辑）”→“Paste（粘贴）”，弹出“Save Clipboard Image as（剪切板图像保存为）”对话框来保存图像。也可打开其它的图像编辑软件，如Windows 98的画图程序粘贴即可。

File：存放到文件中。进行图像捕获操作后，将自动弹出“Save Captured Image as（捕获的图像另存为）”对话框，来保存文件。

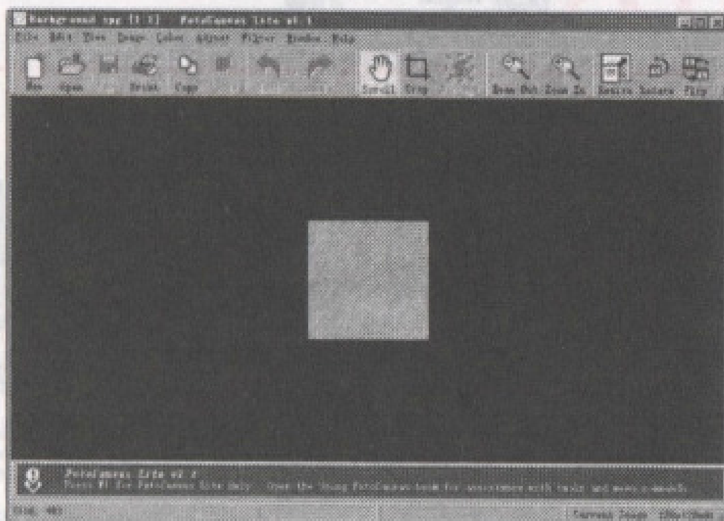


图2

Editor：打开编辑器，以便对图像进行编辑后保存。同样进行图像捕获操作后，将自动运行ACDSee 4.0的增强插件Fotocanvas Lite（如图2）来让你对捕获的图像进行编辑。

让Win98和WinXP共享邮件存储文件夹

■安徽 薛绍龙

随着Windows XP的逐步流行，安装它的朋友越来越多，相信现在不少朋友的电脑上都装了双系统。例如笔者的电脑上就安装了Windows 98与XP双系统。在使用中有时会遇到这样的问题：在Win98中没有编辑完、发送、阅读的电子邮件能否在WinXP中继续编辑、发送、阅读？同样，在WinXP中没有编辑完、发送、阅读的电子邮件能否在Win98中继续编辑、发送、阅读？当然这个问题是可以解决的，方法就是让系统共享一个邮件存储文件夹。这样不但可以方便地管理你的电子邮件，而且还可以节约你的硬盘资源。

让系统共享一个邮件存储文件夹，有两种方法：一是让Win98与WinXP共享前者的默认邮件存储文件夹。另一个就是在共享的分区上新建一个文件夹（该分区一定不要是NTFS格式，因为Win98不识别NTFS分区格式。笔者的邮件存储在F:\邮局，F盘为FAT32文件格式）。笔者认为第二种方法比较好，因为如果由于某种原因不得不重装Win98时，利用第一种方法邮件可能会受到损害。

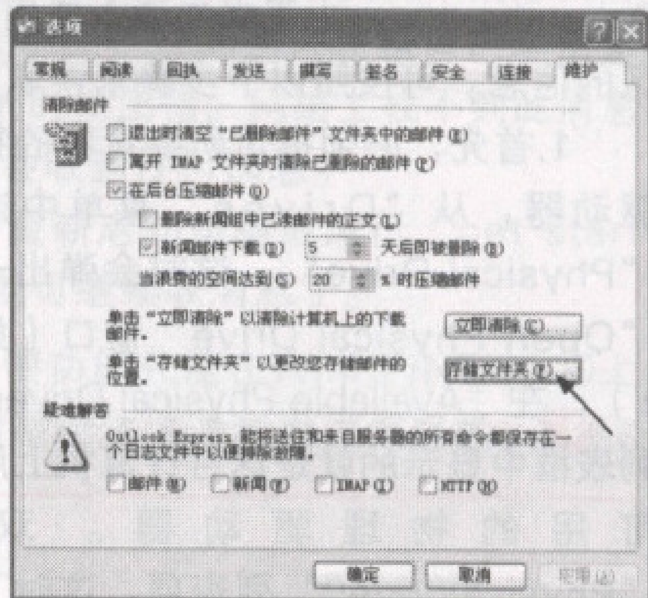


图1

1.启动WinXP，打开Outlook Express，单击“工具”→“选项”，在弹出的“选项”对话框上选择“维护”标签（如图1），单击“存储文件夹”按钮，弹出“存储位置”对话框。这里你可以在下面的文本框中输入新的邮件存放位置，也可以单击“浏览”按钮，在弹出的“浏览文件夹”对话框中选择邮件存放文件夹，单击“确定”，回到“存储位置”对话框（如图2），单击“确定”，这时弹出一个“Outlook Express”对话框，提示你所选的文件夹似乎已有一个Outlook Express的邮件存储了（如图3），不管它单击“是”（在这里不能单击“否”，不然Outlook Express会将F:\邮局里的所有邮件删除），然后又弹出一个对话框，提示你只有关闭并重新启动Outlook Express后，邮件的存储位置才会改变，单击“确定”，重启Outlook Express即可。在Win98中也按照上面的设置进行。

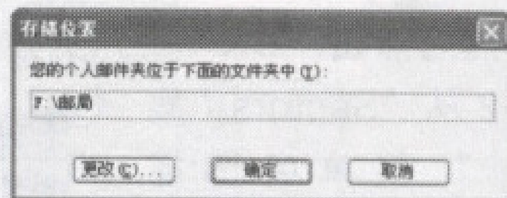


图2

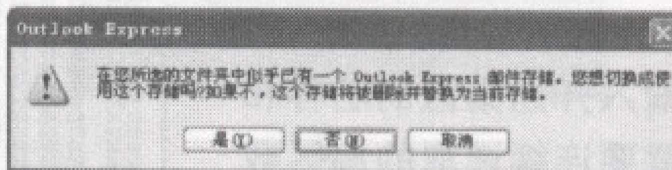


图3

2.上面的方法是在Outlook Express中直接改动，现在介绍的是在注册表中进行改动。启动WinXP，单击“开始”→“运行”，在文本框中输入“regedit”打开注册表，依次定位到HKEY-CURRENT-USER\Identities\{75A840F7-2C5B-422B-868A-F8309C0393BE}\Software\Microsoft\Outlook Express\5.0，在右边的窗口中有一个可扩充字符串值Store Root，双击编辑它，在键值文本框输入新的邮件存储文件夹的路径，本例中是F:\邮局。

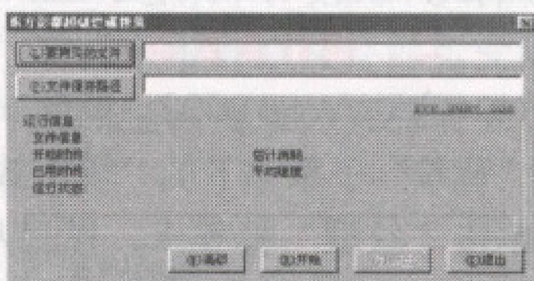
在Win98中进行改动。打开Win98的注册表，依次定位于HKEY_CURRENT_USER\Identities\{232A6220-E31B-11D5-ACDF-CDE887641A25}\Software\Microsoft\Outlook Express\5.0，在右边窗口中有字符Store Root，双击它，将它的键值改为F:\邮局。

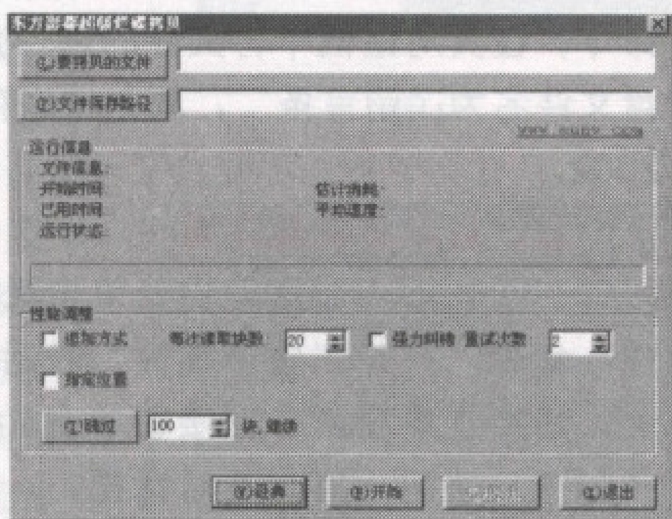
VCD拷贝一法

■北京 易明

现在各种CD-ROM和DVD-ROM已很便宜了，在家看各种影碟已是大多数人观看电影的主要方式。现阶段看影碟主要还是以VCD为主，但碟片的质量也良莠不齐，在你看到精彩的地方而你的光驱却不能读盘那真是头痛。虽然一般的播放软件有防死读技术，但效果都不算很好。可能有的人喜欢把影碟拷贝到硬盘上，这确实是一个好方法，但播不出来的地方往往也是拷贝不上的地方，所以经常是拷贝到最后光驱无法读出而使拷贝泡汤。笔者就身受其害，往往只好忍痛不看。有没有像VCD机那样，能跳过坏道，直接往后拷贝的软件呢？近日，笔者无意中安装了东方影都，发现它附带的有一个工具叫超强VCD拷贝，其功能刚好能满足我们的需要。

这个软件是东方影都的附带软件，安装东方影都后拷贝出来即可使用。它一共包含3个文件：COPYvcd.exe、CDlib.dll、Trip.dll（标准的绿色软件）。软件界面如图1。该软件操作很简单，首先放入光碟后选择“要拷贝的文件”，在打开的窗口中选择好文件后，点击“文件保存路径”，最好选择保存。然后点击“开始”就可以了。如果遇到坏道怎么办？本来VCD拷贝自己可跳过坏道，但它默认是每次读一块儿，这时速度很慢，这时你可单击“高级”选项，如图2所示，里面有一些参数可设置。


图1


图2

1.追加方式

当你上次的拷贝被意外终止时可把它选上。

2.每次读块儿数

最快每次20块儿，一般不用调整。

3.强力纠错

控制重试次数，一般2次就够了，再多只会增加光驱的负担，数据还是读不出来。

4.指定位置

你可选择拷贝的开始位置以及拷贝多少块。每77块大约是1秒。

5.跳过

个人觉得这是最好的功能。当你觉得拷贝太慢或坏道太多是可以使用，默认是跳过100块儿，但最高可到9 999 999！（整个VCD都可跳过了！）

软件基本的功能就是这些，希望它能给你看VCD带来方便。

制作Word 2000的超级符号栏

■北京 江汉浪子

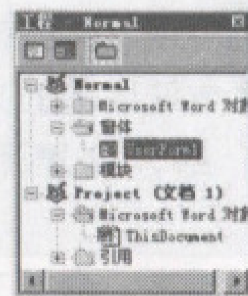
在Word 2000中插入符号的方法有很多种，每个人根据自己的工作性质和使用习惯，并不会用到所有的符号。如果能将自己常用的符号集中在一个类似于符号栏的工具面板中，不用翻页查找就能直接把它插入文档中，那该多好啊。

本人用Word 2000中的VBA（Visual Basic for Applications）为Word 2000建立了一个超级符号栏。它的制作原理是：在VBA中插入一个用户窗体，在窗体中建立若干个命令按钮，每个按钮对应于一个符号，通过编写代码使单击按钮时能向Word 2000文档中插入对应的符号，最后创建一个能显示窗体的宏。只要启动宏便能调出窗体向文档中插入符号了。

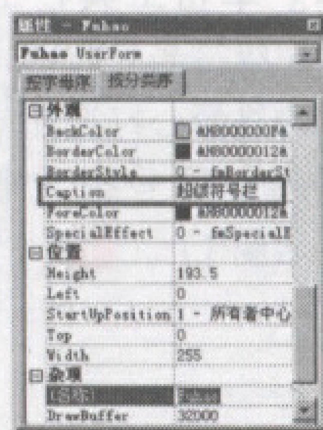
以Word 2000为例，启动Word 2000后单击菜单“工具”→“宏”→“Visual Basic编辑器”，随即Word 2000自动切换到Visual Basic 编辑器窗口。

一、建立窗体

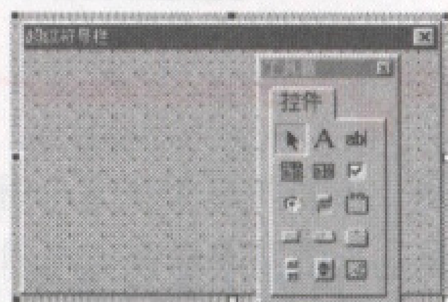
1.单击VBA菜单的“视图”→“工程资源管理器”，出现一个标题为“工程-Normal”的窗口。接着单击菜单“插入”→“用户窗体”，在工程窗口中双击“窗体”，发现有个名为“UserForm1”的窗体分支（如图1）。


图1

2.选定“UserForm1”后，按F4键弹出“属性”窗口（如图2）。选择“按分类序”标签，单击“Caption”右边单元格，将窗体标题改为“超级符号栏”。接着单击“名称”右边单元格，将窗体名称由“UserForm1”改为“Fuhao”。


图2

3.此时“工程”窗口中的窗体名亦自动变为“Fuhao”。双击“Fuhao”，出现标题为“超级符号栏”的窗体和窗体工具箱（如图3）。如果没有出现工具箱，请单击菜单“视图”→“工具箱”。

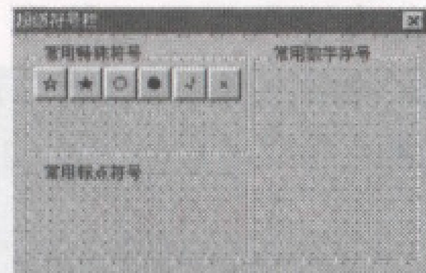

图3

二、建立按钮

上面步骤创建的只是个空白窗体，接下来要在窗体中建立符号按钮。考虑到符号有很多种类，我们可先创建多个框架，将同一种类的符号安排在同一框架内。

1.单击“工具箱”中的“框架”按钮（鼠标悬停按钮上会显示各个按钮的名称），在窗体中拖动建立一个框架。按F4键切换到“属性”窗口，可以对框架进行适当调整。

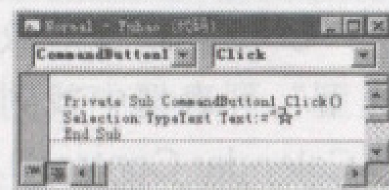
2.单击“工具箱”中的“命令”按钮，在框架中拖动建立一个符号按钮。在其“属性”窗口修改“Caption”值，也就是按钮上显示的一个符号，如“☆”、“★”、“√”、“×”等，再修改“Height”和“Width”值均为18。复制已建立的按钮得到更多按钮，并修改各个按钮的“Caption”值。创建按钮后先将各按钮拖到大致合适的位置，再使用菜单“格式”→“对齐、水平间距、垂直间距”下的命令使按钮排列整齐（如图4）。


图4

三、编写代码

上面步骤建立的符号按钮还只是徒有其表，因为还没有为它们编写代码。下面我们就来为符号按钮编写代码。

1.选定“☆”符号按钮，单击菜单“视图”→“代码窗口”。在自动给出的“Private Sub CommandButtonXX_Click()”与“End Sub”两行之间输入代码：Selection.TypeText Text:="☆"（如图5）。


图5

2.接着单击菜单“视图”→“对象窗口”，选定其它按钮后再按上面第1步的方法分别给它们编写代码。

四、创建宏

上面建立的窗体已能正常运行，但要在Word 2000中能实时调用窗体还需创建一个宏。创建宏的方法如下：

1.单击菜单“工具”→“宏”→“宏”，弹出“宏”对话框。在

“宏名”文本框中输入宏的名称，例如“超级符号”，接着单击“创建”按钮。

2.在代码窗口的“Sub超级符号()”与“End Sub”两行之间输入代码：Fuhao.Show（注意：这里的“Fuhao”应与上面“建立窗体”第2步中的窗体名称相同）。

3.按Ctrl+S，将宏、窗体保存到Normal模板。

五、建立工具栏按钮

为了能方便地使宏运行，可以为宏建立菜单命令或工具栏按钮。具体方法以前的文章多有介绍，这里不再赘述。

现在，全部工作完毕。单击工具栏上的“超级符号”按钮，弹出的是倾心打造而成的“超级符号栏”窗口（如图6）。

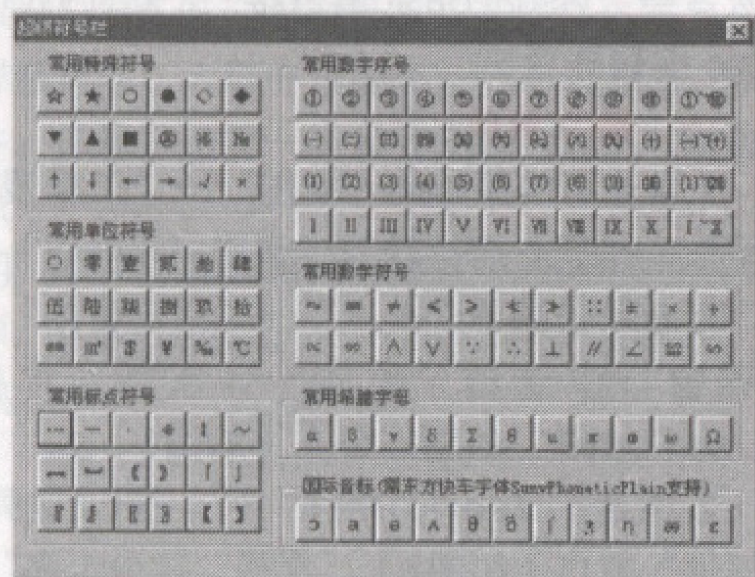


图6

把日历和留言板放上桌面

■湖南 aj

用惯了使用漂亮图片作为背景的桌面，你有没有想过为自己的桌面增加一些其它的实用功能？例如像笔者的桌面一样，可随时进行日历查询；如果你有事外出，还可非常方便地在桌面上放置留言条（图1）。这样的多功能桌面是不是既美观又实用？如果你也想为自己设计这样一个桌面，那么就按照下面的步骤来完成多功能桌面的打造工作。

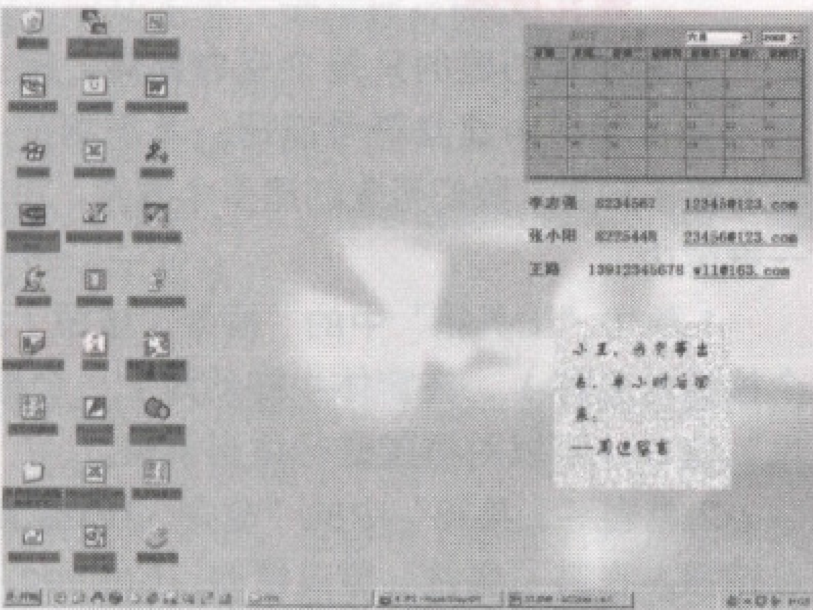


图1

一、设计日历

1.启动Word 2002，新建一个空文档。

2.选择“插入”菜单下的“对象”命令，打开“对象”对话框。

3.在“新建对象类型”列表框中找到“Calendar Control 9.0”，单击此控件名称将其选定，然后单击“确定”按钮返回编辑区（图2）。

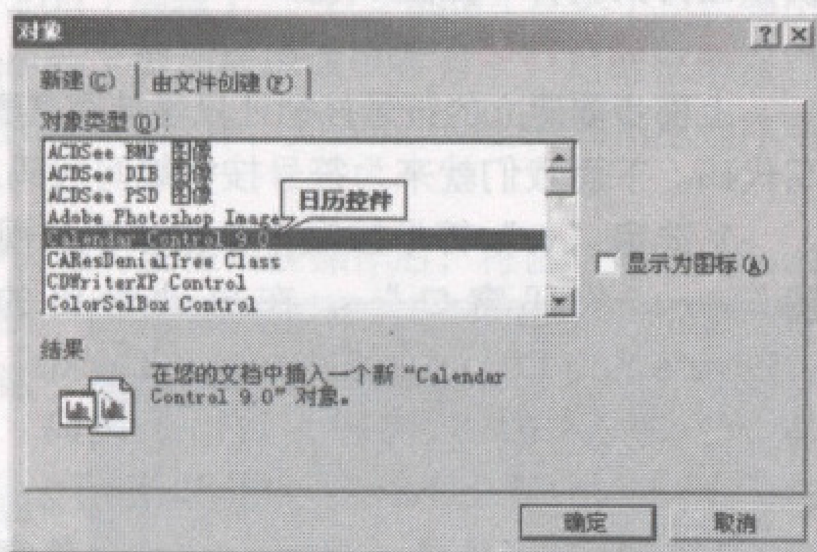


图2

4.这时在Word编辑区中就插入一个日历控件，你可根据自己的使用习惯对日历进行修改。

首先进行日历尺寸大小的调整操作。在日历上单击，待日历四周出现8个黑色的控点后，用鼠标拖动控点将日历的大小调整至合适的尺寸。接下来对日历显示的内容、字体、颜色等项目进行设置。设置过程不再赘述，所有设置完成后单击“确定”按钮关闭“日历属性”对话框。

5.在编辑区中的“控件工具箱”工具栏上单击“退出设计模式”按钮（图3），这时就可看到经过设置后的日历显示效果，是不是很漂亮？如果你对设计的效果不满意，还可重新在“日历属性”对话框中进行调整。需要注意的是，要想打开“日历属性”对话框，必须“进入设计模式”（单击控件工具栏上的进入设计模式按钮即可进入设计模式），否则就无法使用“属性”命令打开“日历属性”对话框。



图3

6.选择“文件”菜单下的“另存为Web页”命令，在“另存为”对话框中将文件的保存文件夹指定为“C:\我的文档”，在文件名框中键入文件名“多功能桌面”，单击“保存”按钮将文件存盘。

7.由于Windows桌面上快捷图标都放置在桌面的左侧位置，为避免图标与日历重叠，需要将日历放置在桌面的右侧。单击选中日历，然后单击工具栏上“右对齐”按钮将日历进行右对齐。

二、设计留言条

启动Word 2002，新建一个空白文档，接着选择“格式”菜单中“背景”子菜单下的“填充效果”命令，打开“填充效果”对话框，单击“纹理”标签卡，然后从纹理框中选择“新闻纸”效果，单击“确定”按钮插入背景。

输入留言内容，然后选择“文件”菜单下的“另存为Web页”命令，在其对话框中将文件的保存文件夹设为“C:\我的文档”，存盘文件名为“留言条”，单击“保存”按钮将文件存盘后关闭Word 2002。

三、启用多功能桌面

在Windows桌面空白处单击鼠标右键，从快捷菜单中选择“属性”命令，打开“显示属性”对话框（图4），单击“桌面”标签卡，切换到桌面窗口，接着单击“浏览”按钮，打开其对话框，从“C:\我的文档”文件夹中找到“多功能桌面.htm”文件，单击“打开”按钮将其选定作为桌面。

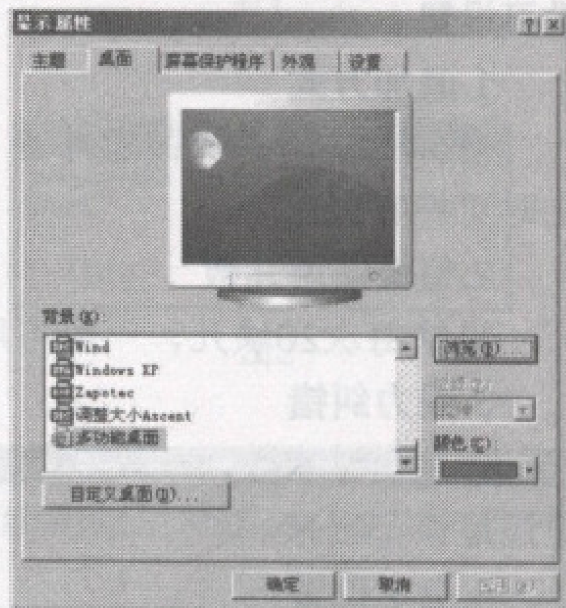


图4

在桌面窗口中单击“自定义桌面”按钮，打开“桌面项目”对话框，单击“Web”标签卡，接着单击“新建”按钮，弹出“新建桌面项目”对话框（图5），单击“浏览”按钮，通过浏览对话框从“C:\我的文档”文件夹中找到“留言条.htm”文件，单击“打开”按钮将文件选定。最后单击两次“确定”按钮返回到Windows桌面。

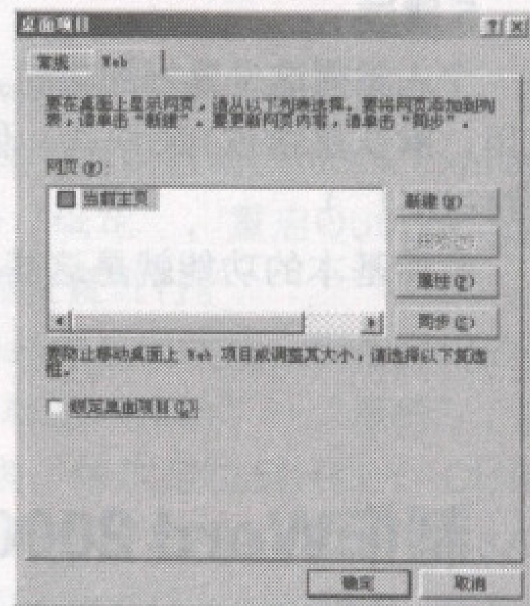


图5

当你需要修改留言条文件内容时，有如下两种方法可实现：1.利用Word 2002对“留言条.htm”留言内容进行修改。2.用鼠标右键单击留言条窗口，从快捷菜单中选择“查看源文件”命令，打开“留言条.htm”文件，找到原来的留言文字部分，将其修改成你所需要的内容，保存后返回桌面。不过此时留言窗口中的留言内容还没有改变，你还需要用鼠标右键单击留言条窗口，从快捷菜单中选择“刷新”命令，将留言内容进行更新。

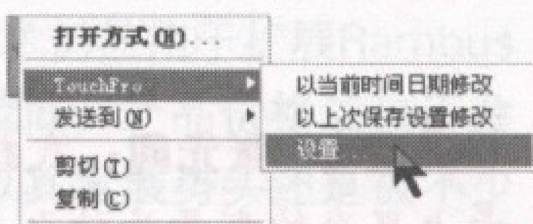
文件时间属性修改两法

■福建 公羽

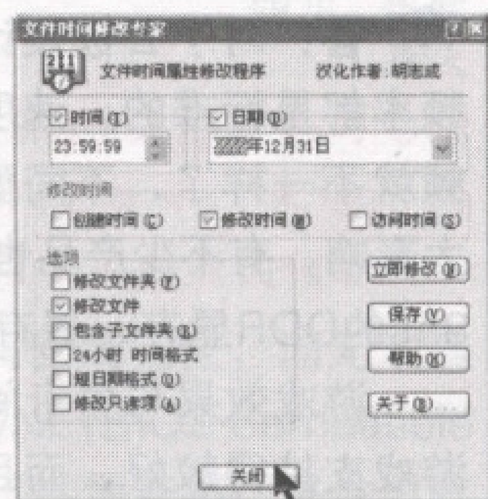
众所周知，Windows下文件的时间属性有三种：创建时间、修改时间、访问时间，不过在Windows下更改文件的日期属性是件很棘手的事。在一些特殊情况下需要修改时间属性，我们可按以下两种方法修改。

一、利用专门软件TouchPro修改

TouchPro 4.1是一款运行于Windows下的时间属性修改工具，是共享软件，软件大小是134kB下载地址：http://www.jddesign.freeserve.co.uk/touchpro.exe，汉化补丁下载地址：http://61.177.65.168/hanzify/download.asp?SOFT_ID=4830&SITE=1，软件安装后应用汉化补丁。这里有一点小技巧，汉化补丁释放出来的TouchPro.dll文件保存在系统分区的Windows目录下，把这个文件移动到"Windows\system32\ShellExt"目录下覆盖原文件即可变成中文界面。软件集成于资源管理器，不占用任何资源，支持多级目录与隐藏文件的日期属性批量修改。


图1

激活修改窗口的方法有两种，一种是用鼠标右键单击文件（夹），在弹出的菜单选择"TouchPro→设置"（图1），就会弹出"文件时间修改专家"对话框（图2）。另一种是在查看文件（夹）属性窗口时，你会发现多了个"TouchPro"标签，切换后即可开始修改。你可以按指定的时间格式修改三种时间属性，也可以改文件夹里所有文件，达到批量修改的目的，甚至可以修改只读属性。点击"立即修改"按钮即可，不过TouchPro只有注册后才能生效。


图2

二、用ACDSee批量更改文件日期

ACDSee除了可批量转换图片格式和重命名外，还能轻松批量更改文件的日期。具体做法是：首先选中欲更改日期的文件（其他非图片文件也可），接着单击菜单"文件→改变时间标记"，在弹出的对话框输入日期后（图3），ACDSee就会将所选文件的时间进行相应修改，非常方便快捷。

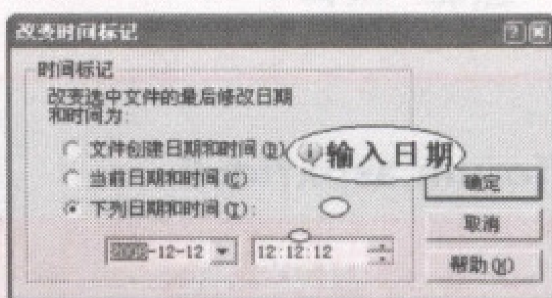


图3

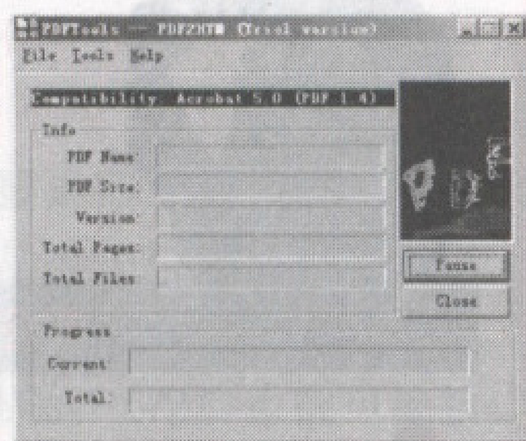
轻松转换PDF文件

■山东 郑振涛

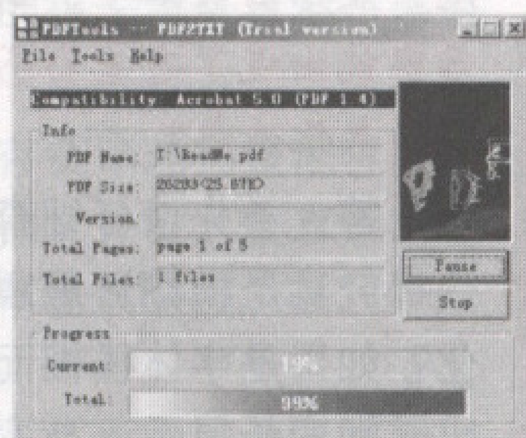
PDF是一种非常流行的电子文档格式，在国外，它几乎已经成为电子文档的事实标准，随着中外交流的日益增加，在国内也慢慢流行起来。PDF文件拥有自己的专用阅读器——Acrobat Reader，可Acrobat Reader的体积庞大，最新的5.0中文版有20多MB，而且有的PDF文档还进行了一些特殊处理，无法复制文档中的文字，也不允许打印，给我们带来很多不便。笔者向大家推荐PDF Tools，它可以把PDF文件转换成HTML、TXT和BMP三种格式。PDF Tools是个共享软件，下载地址是http://www.pdfimage.com/pdf_ps/pdf2txt/pdftools_setup.exe，目前版本是v1.2。

一、PDF Tools的转换方法

运行PDF Tools，其界面如图1所示，单击"Tools"菜单，其中有三项选择，分别是"PDF2HTM"、"PDF2TXT"和"PDF2BMP"，默认选择是"PDF2HTM"。其实不管你选择转换成哪种格式，转换方法都是相同的，而且工作界面也没有任何变化。


图1

现在我们把一个PDF文件转换成HTM文件。执行"File"菜单中的"Open"命令，在出现的"Open PDF Files"对话框中选择要转换的PDF文件，单击"打开"按钮，这时会弹出"另存为"对话框，为生成的HTM文件设置好保存路径后，单击"保存"，这时程序就开始转换了，如图2，单击"Pause"或"Close"按钮可以暂停或停止转换。转换后的HTM文件可直接用IE打开，浏览效果。

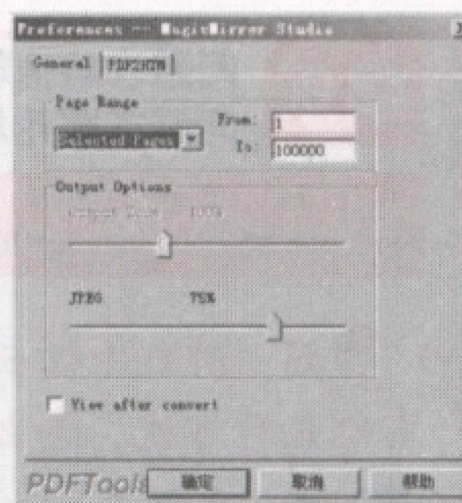

图2

虽然把PDF文件转换成TXT文件具有体积小和可编辑的优点，但笔者并不推荐这样做，一是由于很多PDF文件中含有表格或图片，转换成TXT文件后这些信息会丢失；二是笔者发现PDF Tools只对纯英文的PDF文件转换效果较好，如果转换内容中含有中文，转换后可能会出现乱码。

PDF Tools会把PDF文件中的每一页作为一个BMP图像保存，也就是说PDF文件中有多少页，就会生成多少个BMP图像，生成的BMP文件非常清晰，浏览效果极佳，它唯一的缺点就是转换后的文件太大，平均每个BMP文件大约2～3M，如果你转换的是一个长达数百页的文档，那么占用的磁盘空间将非常大，所以建议在转换完成后，把所有的BMP文件转换成JPG文件保存，以节省磁盘空间。平时我们可以用ACDSee等看图软件浏览这些图片。

二、PDF Tools的参数设置

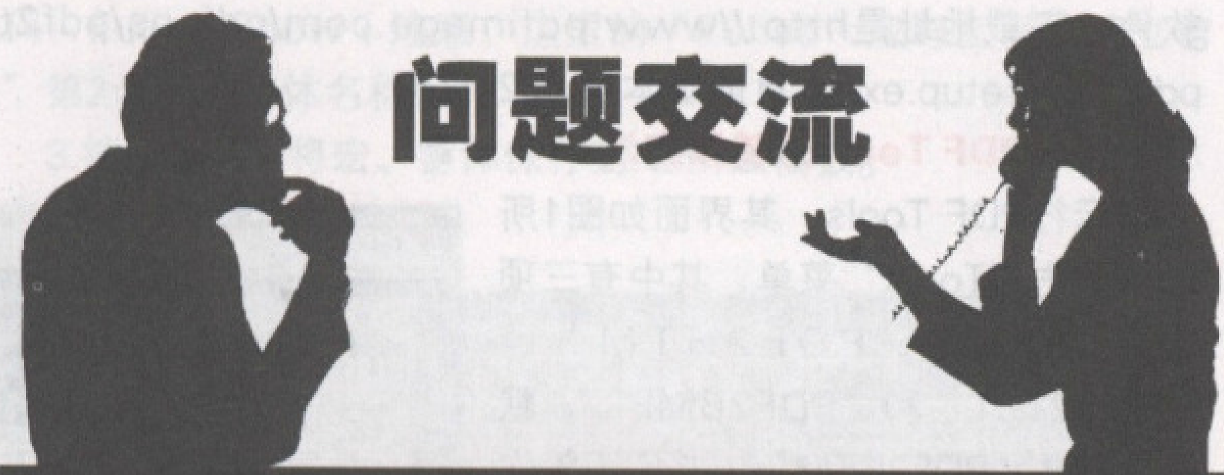
也许有朋友会问：如果我只想转换文档中的某几页，该怎么操作呢？其实PDF Tools已经包括相关操作。执行"File"菜单中的"Preferences"命令，打开PDF Tools的参数设置对话框，如图3，单击"Page Range"列表框，选择"Selected Pages"，在右边的页码范围输入框中输入要转换的开始页码和停止页码即可。


图3

在Output Options中可设置输出的图像文件的尺寸和质量，该设置主要针对PDF转HTM，一般使用默认设置即可。如果选中了"View after convert"，那么在转换完成后会自动调用关联的程序打开生成文件。

那么，如果有一个PDF文件，最好应该转换成哪种文件格式呢？依笔者愚见还是转换成HTML格式较好，因为PDF转HTML的效果很好，而且查看方式也和Acrobat Reader接近，最重要的是生成文件的体积也不是很大。如果你面对的是一个不知内容的PDF文件，那么转换成HTML格式将是最稳妥的。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



读者 孔庆丰问： 最近新配了几台电脑，因资金不足，显示器买二手，试机时效果很好，可没用一段时间显示器就出现了有重影感觉的朦胧画面，请问这是否因为显示器老化造成？

答： 首先请仔细查看你的显示器，注意辨别清楚字体边缘究竟是模糊还是重影？显示效果是否随开机时间而变化？如果是字体模糊而且开机时屏幕显示延迟，且随着开机时间变长显示逐渐变清晰，就很可能是显像管的管座受潮漏电，更换即可。如果开机过程正常，且显示一直模糊，则可通过调整内部行输出变压器上的聚焦电位器解决。如果是重影则一般由于干扰引起，检查连接信号线是否存在问题、是否存在磁场干扰、供电是否稳定。

此外也可能是因为显像管老化引起显示不正常。这里要提醒大家注意的一点是，显示器的故障千万不要自己瞎处理，必需尽快找正规的维修点检查、维修，以免造成触电、火灾等恶性事故。二手显示器一定要谨慎购买，显示器的故障往往比较隐蔽，要通过一段时间的使用才能暴露出来，因此购买旧显示器最好能与老板讲好有一月左右的包换或保修期。

四川 龚胜

读者 张宜问： 最近我升级我的电脑，原来的配置是BX主板、128MB双面现代内存，新买了一根Kingmax单面256MB内存却无法启动，单独使用这根条子也只能识别出128MB的容量，不知原因何在？

答： 这是内存之间及内存与主板的兼容性问题，以前也多次回答过这类问题，出现问题与很多因素都有关系，比如内存颗粒的位数、型号、品牌等，具体分析起来很复杂。一般而言双面的杂牌SDRAM兼容性最好，所以，升级内存的朋友尽量应购买双面内存条，此外不同规格的内存混用，因电气特性不同，容易出现种种问题，甚至导致内存损坏。因此建议大家安装内存时，首先尽量使用单条大容量的产品（比如能用一条256M的内存，就不要使用两条128M的内存），若不得不使用多条内存，则最好用品牌、规格完全相同的产品。升级或购买内存时，有条件最好把主板带过去试试，或与老板签下书面的试用协议，写明若不能正常使用可以更换。

四川 龚胜

读者 张元问： 我想问一个问题，就是现在各品牌显卡上显存的型号为什么差别那么大？不同显存对游戏效果的影响大吗？哪些运行速度会快点？

答： 对于公板设计的显卡，其显示核心与显存的运行频率都是标准的，速度差异很小。但是如果你要对显卡超频就不一样了，不同型号的显存对超频的极限频率会有很大影响，有不少产品也是以此为卖点。比如部分显卡使用3.3ns的DDR显存，显存速度能超到600MHz以上。

游戏效果与显卡间的关系比较复杂。某些显卡对某些游戏支持得较好，而且与驱动程序的版本关系也很大。还要注意的一点是，显卡并非越高档越好，还要看与CPU等其他配件的配合情况。如果在档次较低的电脑上使用较新的显卡，由于CPU性能不佳，显卡性能也无法得到很好发

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《新绝代双骄叁》问题集

问： 游戏中江云和江琨的父母并不是固定的，请问都有哪几种可能，怎么决定的？

答： 如果载入前代的存档，存档的结局就决定了江云和江琨的父母分别是谁。

如果没有载入存档，进入游戏中会以回答问题的方式决定，问题一共有10个，每题有3个答案，每次出现5道，是随机从10道题里面选的。根据玩家不同的回答，来决定江云和江琨的父母分别是谁（具体每题的回答将会对最后的结果产生什么影响，因为内容太多太复杂，这里就不一一列出，请大家自行尝试）。

一共有五种可能的开局，分别是：

花无缺与荷露，小鱼儿与苏樱
花无缺与铁心兰，小鱼儿与张菁
花无缺与荷露，小鱼儿与铁心兰
花无缺与荷露，小鱼儿与张菁
花无缺与铁心兰，小鱼儿与苏樱

不同的开局组合对游戏的主线没有影响，很多细节会有不同。

问： 听说游戏里每个人物都有特技，能不能解说一下每人特技的作用？

答：江琨：话术

与人谈话的技巧，话术越高明，能从对话的人处得到的有用情报越多。有些情节需要江琨的话术达到一定级别

应用

挥，这样游戏速度可能还不如使用较老一些对CPU依赖不大的显卡。

四川 龚胜

读者 洪九问：我去年配了台使用Rambus内存的P4电脑，最近我想升级一下内存。打开机箱后，才发现所有内存插槽上都插满了东西，不知为何？我如何升级呢？

答：Rambus采用的是串行总线，串行总线比并行总线传输速率更高。不同于DDR内存每个模块在使用中都是一个终端，Rambus本身没有开放端点，Rambus内存必须要将主板上的内存插槽插满才能正常使用，如果没插满，需要用一个与Rambus形状类似的专用“串接器”插在空闲的插槽上，你要升级，取下一个“串接器”插上Rambus内存即可。

Rambus是很好的内存技术，未能得到普及的关键是价格太高。为了重整Rambus内存的声望，相关公司推出的“双信道”规范已经出台，这种技术仍然用于扩展Rambus传输带宽上，但是这种技术成本较低，产品价格应该不会很高，具有相当高的性价比，所以其发展势头还是被不少业内人士看好的。

四川 龚胜

读者 李飞问：我单位局域网新装ADSL后，我的电脑却一直无法正常共享上网，但打开IE提示“未连通网络”，Foxmail也只能收信，不能发信。不知原因何在？

答：很可能是因为相关协议没有安装完全，而无法连通网络。请添加“NWLINK IPX/SPX/NETBIOS Compatible Transport Protocol”协议，然后在“本地连接”属性里双击“Internet协议（TCP/IP）”，把ISP给提供的IP地址和DNS主机名填入重启即可。

四川 龚胜

读者 Enis问：我有一EPSON针式打印机，以前一直正常。最近因为一次偷懒，没有关掉打印机电源就直接拔下信号线，结果系统重启后怎么也认不出鼠标，而且打印机不能打印，报告写入LPT1错误，但打印机自检正常，不知何故，如何处理？

答：从你谈到的现象看，很明显是因为热拔插导致主板上的打印端口（并口）被烧坏，从而使打印机不能正常工作。解决的方法是买一块专门的并口卡或多功能卡，重新为主板增添一个并口。另外你主板的PS/2口也很可能被烧坏了，可以换一个串口鼠标试试。当然也可将主板送修，不少具备“芯片级”维修能力的板卡维修点都可修好类似故障。

大家在使用外设时一定不要心存侥幸热插拔配件，最好将电脑和外设的电源都关闭后再插拔外设。就算是USB接口的设备，能不热插拔时尽量也不要热插拔。

四川 龚胜

读者 尘影问：我的机器一直使用正常，最近因上ISDN，新装了一块ISDN内置适配卡，系统就无法实现软关机了。而且在拨号时经常占线，很难拨上，请问有什么解决方法？

答：Win98关机不正常和很多因素有关，比如电源管理不正常、硬件不兼容、驱动程序设计得不好等，从你描述的现象看是在加装了ISDN卡后出现软关机失败，说明原因很可能就是ISDN卡的驱动程序设计得不好，或ISDN与系统有冲突。解决方法是通过寻找最新的驱动程序、调整系统电源管理设置等方法来尝试解决。

对于ISDN拨号出现异常的问题，一般是电信、ISP端或NT有问题，应该请电信部门来处理。

四川 龚胜

娱乐

才能触发或解决。

江云：御剑术

顾名思义，可以御剑在空中飞行，到达徒步到不了的地方。有很多剧情的触发都会用到。

若湖：诸语

就是与动物交谈的能力，从中能得到一些饲料或丹药的制作方法。

熊霸：碎石

有些道路或道具隐藏在石块后面，有些还是情节继续进行所必须的，这就需要熊霸碎石开路。

轩辕巧巧：搜索

能看到隐藏宝物的能力，寻找道具十分方便。

顾小纤：行商

行商能力可使玩家碰到神秘商人，购买各种道具。第二章中碰到神秘商人是情节继续的关键。

黑惜凤：轻功

使用轻功可到达平时所不能到达的地点，可得到隐藏的宝物。

仇心柳：鉴定

物品的鉴定，这个不用解释了吧。

华紫音：游泳

遇到需要过水面时，华紫音的游泳技能就有用了。

需要特别指出的是：除仇心柳的鉴定外，其他人的技能只有在其成为领队时才有作用。

问：我在桃花谷中偶然得到了一颗“桃花果实”，请问它有什么作用？

答：桃花谷里一共有三颗“桃花果实”，全部找到后在山神庙前会出现一个宝箱，宝箱里有钱和宝物，这三颗“桃花果实”一颗在山猪洞入口，一颗在桃花谷入口桃树

应用

读者 俞冰问：最近我终于用上了"宽带网"，我听说上网后应该安装"防火墙"，但我已经装了最新的防病毒软件啊，请问"防火墙"软件和防病毒软件的作用有哪些不同呢？

答：简单说防病毒软件仅对活动或已存在于本机的文件进行检查，其目的是确保进入系统的文件不带具有破坏作用的代码；而个人防火墙的作用主要是对本机系统与其他系统的通信进行记录和检查，阻止外界对本机未经授权的访问。

在互联网上，不仅存在大量病毒，更有不计其数的"黑客"，他们以攻击任何联网的机器为乐趣。大家知道，连接在互连网上的机器都会对应一个IP地址，对于拨号上网的用户，当你登录互联网后，ISP的服务器也会为你自动分配一个临时IP地址，虽然每次上网的IP都不一样，但是黑客探测到这个地址后，也可能进行恶意的攻击。

杀毒软件大家都比较熟悉，像瑞星、KV、诺顿、金山毒霸等，而对于"防火墙"，个人用户可以使用很有名的"天网防火墙"，它可以提供强大的访问控制、应用选通、信息过滤等功能，帮你抵挡网络入侵和攻击，防止信息泄露。天网防火墙（个人版）把网络分为本地网和互联网，可以针对来自不同网络的信息设置不同的安全规则。这套系统还为用户定制了一套规则，即使你对网络不熟悉，也可以不做任何设置，只要进行注册马上就能得到全面保护，可以防止外部机器探测到本机IP地址、防止外来的蓝屏攻击而造成Windows系统崩溃以至死机、防止黑客利用冰河等木马软件进行攻击等。

四川 龚胜

读者 方雨问：我的电脑最近出问题了，有时候在Windows中鼠标指针总是乱跑，有时还控制不了。这种情况时有时无的，请问这是什么原因？除了换鼠标以外还有什么解决的办法啊？

答：该问题的出现可能有3个原因。第一、注意鼠标的硬件质量问题，你可以试着检查一下鼠标设备是否工作正常（比如接到其他机器上使用），如果采用光电鼠标，则最好清洁一下其下方的光电发射孔，因为一些灰尘或是细小纤维和毛絮很容易干扰鼠标的正常工作。鼠标的驱动程序也可能有问题，可以试着更新一下最新版的程序，同时鼠标垫也建议选择底面不太光滑、深色底面的产品。第二、注意一些主板的控制接口是否有质量问题，主板的总线外频最好采用制定的标准频率，否则不标准的外频很可能干扰系统外设的工作。如果使用USB/PS2双接口鼠标，可以试着换换接口使用。第三、建议查杀一下电脑病毒，有些恶作剧程序会导致用户的鼠标指针乱跑乱动，查看一下Windows的启动程序组，看看是否是这方面的问题。

湖南 苏旅

读者 YoYo问：我的Win2000系统为什么在认我的磐英主板（Intel 845G芯片组）USB时，总是出现黄色问号，不是说Win2000完全支持USB吗？

答：Intel 845G芯片组是Intel公司最新推出的高性能整合产品，其外设管理的最大的特点就是内置对USB 2.0控制器的支持。USB 1.0/1.1标准传输速率多在1.5Mbps～12Mbps之间。而USB 2.0标准可支持高达480Mbps的数据传输率，同时也向下兼容旧的USB 1.0/1.1软件和设备。对于你的Win2000而言，它仅仅支持老版本的USB标准，并不支持USB 2.0版本的硬件接口，因此还需要再安装一个USB 2.0版本的设备驱动程序，该驱动一般可在主板产品附带的驱动光盘内找到。

湖南 苏旅

读者 许东问：我的老刻录机坏了，想买一台新的，但看到市面上采用众多刻录保护技术的刻录机，又不知道

娱乐

边上，一颗在桃花谷中年轻商人旁边的桃树上。

问：邱爷爷要的酒母在哪里？

答：在桃花村桃花百货铺进门后对面柜子上的第二层可以找到"百年酒母"。

问：游戏中如何到达UJ热血学院，里面都有什么剧情？

答：UJ热血学院是火狐长老死后，从左边向上，然后让江云做领队（用御剑术）飞到月亮里去，就可以到了。具体剧情如下：

1.在客厅回答猫的问题，可得"九转金丹"。

2.与后制战斗后可得"UJ筷子枪"。

3.与程式战斗后可得"九龙神火罩"、"UJ神剑"。

4.与美术战斗后可得"UJ超级小刀"、"UJ防寒手套"、"UJ玩具琴"。

5.与音乐音效战斗后可得"UJ童军绳"。

6.在极密开发计划室可得一条九尾狐尾巴。

7.在企化房里回答编剧的问题，可以得到另一条九尾狐尾巴、"UJ纸衣"、"UJ木屐"。

问：我找不到为吞天三怪建房子的材料，我不知道松香木在什么地方，请大家帮忙！

答：盖房子需要三件东西：石灰粉、松香木、石块。石块可在安庆卖艺的那里得到，松香木在恶人谷，找砍柴的人交换（用龙骨宝刀，可买到），石灰粉在仇心殿关江无缺的地牢墙壁上。

问：吞天三怪要江瑕找五个人到宁芳定居，该找哪些人呀？

应用

如何下手了，哪种刻录保护技术好些呢？

答： 目前市面上的绝大部分高速刻录机产品都采用刻录保护技术，有效避免了缓存欠载（Buffer Under Run）导致刻录失败的问题。早期的著名刻录保护技术有三洋Burn-Proof、理光JustLink和飞利浦SeamlessLink，它们的工作原理基本类似，刻录时刻录机自动监控自带的硬件缓存，如果发现缓存内的数据因为供需不足而面临中断时，则自动暂停刻录，同时即时补充缓存数据，然后再继续进行刻录。不过由此带来的代价就是出现两次续刻的间隔区。其中，JustLink技术的机器多半能保证间隔在2微米左右，Burn-Proof的Link则有40微米（不过目前第二代的Burn-Proof技术也已缩短到2微米左右），而SeamlessLink技术据声称基本不存在间隔区问题。目前市场上还出现了索尼Power-Burn、OAK Exact-Link和雅马哈的SafeBurn等刻录保护技术，它们的工作原理与前面的老技术类似，据说间隔都在2微米以下。

选购刻录机除了数据保护技术以外还要看它的速度调整技术，特别是对于目前动辄40速以上的高速刻录机来说更是如此。这些技术的采用可精确调整刻录机的最佳激光写入功率和脉冲激光束参数，保证刻录信息的精确和信息凹坑边缘的规则，目前这类新技术主要有Just Speed、Smart-Burn、Zone CLV等。

湖南 苏旅

读者 金烨问： 我的电脑开机自检的时候，在屏幕的下方总是提示：Press Del to Enter Setup,Alt+F2 to Enter AWDFlash，这是怎么回事啊，以前的没看见有过？

答： 这是近年来许多主板自带的BIOS升级功能，它解决了以前用户需要自行下载BIOS刷新软件进行系统升级的麻烦，在主板内部自建了BIOS升级程序，用户只需将含有BIOS ROM的软盘放在软驱中，然后开机，在上述提示出现的时候按下Alt+F2键即可进入BIOS刷新步骤进行刷新。不过对于一些新手而言，不恰当的操作很可能会导致刷新失败从而无法开机，而对于部分软驱或软盘质量较差的用户，简单地将下载的BIOS ROM放在软盘上进行刷新也是一件极其危险的事情。因为刷新软件读取的很可能就是存在缺陷的BIOS ROM文件，这样刷新的结果同样是系统死锁，无法开机。因此笔者建议，该功能最好慎重使用，必要的时候最好使用质量较好的软驱和软盘，或将BIOS ROM文件下载拷贝到硬盘上进行升级处理。

湖南 苏旅

读者 一星问： 想买台电脑学编程，请问是P4赛扬快一些还是图拉丁赛扬好些呢？

答： 对于图拉丁赛扬而言，它的优点有不少，价格便宜，CPU带有256kB的二级缓存，完全可以媲美PⅢ处理器，同时部分编号超频性能非常不错，1.2GHz的产品甚至能上1.5GHz。但图拉丁赛扬的缺点也很明显，目前购买以后，今后的升级可能性就大大降低了，而且图拉丁赛扬多配合SDRAM工作，内存带宽不如新一代DDRRAM。

P4赛扬是目前Intel主推的新品，它的优点同样不少，1.6GHz的工作频率要比普遍的1GHz图拉丁赛扬高出许多，而在主板的选择上也比图拉丁赛扬高一个档次，同时DDRRAM的优势也体现了出来，配合最新的845GL或者SiS645整合主板，其性能价格比优势相对而言非常突出。不过，由于P4赛扬目前只有128kB的二级缓存，因此在运行一些高端软件时，后劲不足的缺点就暴露出来了。

至于两者的性能优劣，一般的测试认为高频的P4赛扬要好于低频的图拉丁赛扬，不过如果将后者超频以后，性能的提高非常直观。在许多发烧友的测试中，1.4GHz的图拉丁赛扬性能甚至超过了1.5GHz的P4赛扬。

湖南 苏旅

娱乐

答： 这个任务比较繁琐，在此之前要触发一系列的剧情才行，这里假设该触发的剧情都已经触发了。

下面的人都是可以到宁芳定居的：点苍遗孤（需触发为点苍遗孤找一个与世无争的住处的剧情），安庆城的铁锤王（得到火之秘宝后去找他），妙手空空儿（游戏后期去安庆城余百手居），翎茵大婶（巧巧的奶娘，需触发此剧情才可以），苦竺（在宜昌的文昌庙，他需要三朵莲花，分别在宁芳、九秀山庄、雪山洞穴里），麻颠（需要甘泉玉酿，由玻璃泉、西域葡萄、玉蜂蜜三样东西制成，玻璃泉到安庆西南民居找酒中仙，西域葡萄在四海客栈二楼，玉蜂蜜在武当山上找卖糖葫芦的），在蓬莱岛有个小弟弟也可以叫来，铁栈山的那对情侣，还有在仇皇殿里可以找到一只怪兽。

问： 得到土之秘宝：土地公像所需要的三根诚心之香在哪里？

答： 两根在宜昌小庙的香炉里，另一个需要给吞天三怪盖起房子，之后才能在房子中找到。

问： 向余百手学习“抢劫”所需要的天晶玄石在哪里能找到？

答： 天晶玄石在九秀山庄的冰窖的天梯里，必须用黑惜凤为领队，用轻功跳到最上面的平台上。

问： 游戏中有七条九尾狐仙的尾巴，都是怎么得到的？

答： 无名岛上有一条，蓬莱岛上有一条，在安庆客栈门口玩乐透彩可以得到一条，安庆的妓院里比赛跳舞可得一条，在祈族比赛游泳后可以得到一条，UJ热血学院里可得到两条。

编辑部轶事（8）

林晓：常常有读者来信问编辑部里最近有什么好玩的事情没有，呵呵，当然有了，咱们编辑部里“神人”多啊……到底都有什么，且听Jin给你做一番图文并茂的介绍。

镜头下的编辑部



我是jin，《大众软件》的美术总监，喜欢摄影，经常到处胡乱拍些东西。

当然编辑部是我的摄影中心，每位编辑都有成为我模特的危险性（看了第18期大软的封面吗，那个特写就是我的杰作）。知道编辑是怎么工作的吗？没见过将让你遗憾一年的。来吧，为了不留下遗憾，我带你去编辑部转转。

男WC

这里是个热闹的地方（女洗手间我可不知道啥样），它的用途可大了。第一，因为编辑部不允许抽烟，碰到要借抽烟来整理思路，调节情绪的时候怎么办呢？这个地方被男士们推作首选。其次，要是你一夜没回家，加班玩游戏……不管什么原因，早晨无论如何也得盥洗一下吧，这地方就会提供种种便利服务。不信你早上过来瞅瞅，此地非常拥挤，刷牙、洗脸、洗头的啥都有。当然，它还有一个最主要的功能，当你内急时，我不说你自己也明白了吧。好在自从编辑部搬家之后，洗手间的条件可比以前那个强多了——空间大了许多，容量增了不少，气味也还行，通风比较好。因此……嗨，有空你自己来参观吧，这里就不提供照片给大家观摩了。


这就是男WC

坏电梯

编辑部上午9点钟上班。哎哟你看看，一到8:50分一楼大厅的电梯门口，那叫一个“人多”。编辑部在5层。本来你在路上搭乘公交车，春夏秋冬，雨雪交加，车堵人挤的，好不容易看见单位的办公楼了，一瞅表，嗯，心里暗自庆幸，幸亏后半截打的车，要不迟到5分钟就100元，打车才50，嗯，终于可以休息10分钟了。再看看那个刚进大门的，哦，手里还拿着半个煎饼果子，啃得正香，边走边看表。……电梯上显示的数字不具备任何逻辑性，经常是显示“0”或者“8”，你猜不到电梯到底在哪层运行，反正一共就5层。大厅里的人越来越多，编辑们混杂其中。大家都知道这部电梯总是病殃殃的，修也修不彻底，看上去很高级，可不怎么耐用，总是罢工。不是又坏了吧，还不来，难道去月球了？都等了5分钟了，没辙，爬楼梯吧。等你终于抵达办公桌，一看表，坏了，迟到了1分钟。接下去的事情就不用说了……这还算幸运的呢，有一次这“老爷”突然停电，把我们的一位员工困在4楼与5楼的夹层之间达一个多小时，等她快把嗓子喊哑了物业人员才发现，叫来维修工用特殊方法赶紧把她“解放”出来，从那时起她便落下个“电梯恐惧症”。


让我们来研究一下这个电梯。


呵呵，电梯坏掉了！

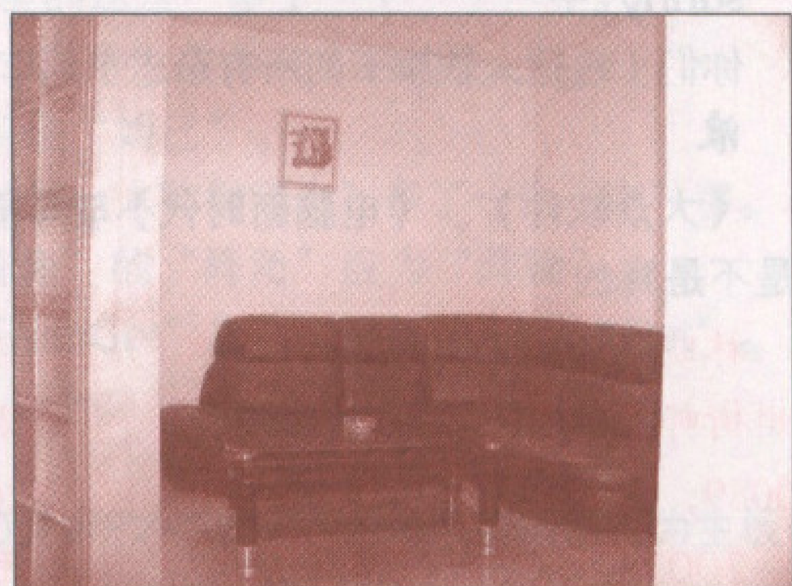
老司机开新车

不过挤公交车的迟到，未必买车的就不迟到。许多媒体都说北京已经步入了汽车时代，编辑部买车的人也多了。这些说起来都是有四五年驾龄的编辑们，节衣缩食地买了车，一上路就把油门、刹车的概念重新设定，也许是玩游戏个性化惯了，都喜欢设置自己顺手的键位。归根结底还是有驾龄没驾驶经验，对了，还有个喜欢拉着手刹到处乱跑的。嗨，过惯了苦日子想用点现代化的东西还真费劲儿。好在开车也是个熟练工种的事情，编辑们上手都很快。这不，cooper又开着他那辆“宝马”出去了。多亏了有“极品飞车”上手才这么容易，好在经常堵车，要不修车的费用又要看涨了。


参观某某人的新车。

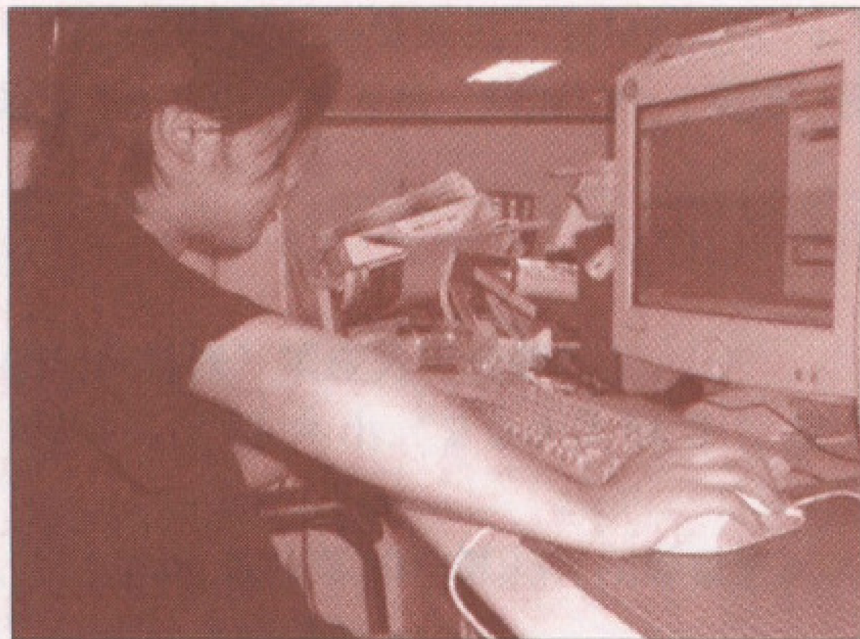

雨天的风景


评测工程师们


会客室一角

乐呵呵颈椎病

不知道你来过编辑部没有，不过没来过也不要紧，对于工作在这个充满计算机的大房间里的人来说，你来了他们也看不到你。因为大家都习惯把自己当成计算机的俘虏，心甘情愿充当着网络最忠实的臣民。大家一忙碌起来，房间里就充满了敲击键盘的可怕噪声。大家使用着各种各样的输入法，干什么的都有：编辑文本、回复E-mail、赶写文章、测试各种软硬件……（什么时候软件栏目做输入法评测，我第一个报名）。时间就这样一秒一秒地过去。这样形容吧，早晨你看到“美丽人生”坐在电脑前是什么样子，下午收工时她还会是什么样子，时间在我们这儿是不存在的。下班的意思就是终于可以玩游戏了，大家会找各自喜欢的服务器放松一下。当肚子饿得实在抗不住了，才会意识到，哎哟，惨了，8:30就没车了。赶紧，关机走人。这样一天天下来，日积月累就造成了老编辑的诸多不适，什么颈椎、腰椎的多种病症全找上门了。不过你要是有机会问问他们的颈椎疼不疼，他们一准儿会说：“让暴风雨来得再猛烈些吧！”没辙，他们喜欢，习惯，爱——这种痛。


AM9:00—PM5:30

变态的昵称



为了有效的工作，许多同事都安装了MSN。要说这MSN和QQ有啥最大不同，就是你可以根据每天的心情随心所欲更换一个名字。本来大家的名字都很稳定，开始时一切正常，也不知道那么有创意给自己名字起成“你要是不每天换一个名字说明你是老土”。得，好的学不会，坏的不用教，众编辑这回可真是千奇百怪，思想的飞跃不是你我能想得到的。“谁要二手手机？”“……田震，有多少爱可以胡来……”“小米人参大补汤……”“水瓶，海蜇＝＝＝银色的海水中，半透明的身体优雅舞动着……”“jin，我们家的水无偿地灌溉了邻居家的地板砖，原因是因为地漏被堵，半夜2点才游到床上……”“……逆光的羽毛～告诉一百个人我搬家了！”瞧瞧，起这样名字的都是些什么人呀，真是没法弄（这个词被生铁发明之后，一直在编辑部盛行）。要说这网络发达了，网络文化无穷无尽，我能理解能接受能跟上时代，可这也太……太BT了吧。最夸张的是最近又兴起了各种组，有【北四环组】、【伊势原一代目】、=阿春组=、【单行人组】、【血拼组】等等，你瞧搞上小帮派了。要是你使用MSN，不妨键入以下字符：“有一天，我在街上看到你(B)喝多了，动摇西晃，(f)都被你压(w)了，我({)你去喝点(C)醒醒酒。没想到你勃然:@，出(K)骂人，真让我(U)。看看(O)时间已经很晚了，我无奈打(T)报警了，结果你戴上(%)被带走了。马路上的(&)和(@)都对你(N)，这一幕已经被我(P)，改天你酒醒了再(E)给你看吧。;-)”看看有什么效果，呵呵，别说是我告诉你的。这名字肯定能拿到2002年度MSN最佳BT创意奖。P



来信问答

广西 司徒慧斌

如何邮购《大众软件》？一次至少要订多少期？价格是多少？

sunny

你们（包括大软旗下的所有杂志）明年的订阅计划是什么？

浪

《大众软件》、《电脑新时代》明年要涨到6.8/本、7.8/本这是不是真的？

林晓：今年《大众软件》邮购地址仍然是北京市海淀区苏州街邮局89—045信箱《大众软件》邮购中心，邮政编码：100089，咨询电话（010）82634107、82634092。

2003年《大众软件》零售价为6.8元/本，全年为163.2元。《电脑新时代》更名为《大众硬件》，零售价为7.8元/本，全年为93.6元。大软旗下的另两本杂志《大众游戏》零售价为15.8元/本，全年189.6元；《锐》零售价15元/本，全年180元。在"晶合读者俱乐部"订阅杂志将免邮费，订阅这4刊中任意一刊半年份的打9折，并自动成为"晶合读者俱乐部"会员；订阅4刊中任意两种全年份的，将享受8.5折优惠，并自动升级为"晶合读者俱乐部"VIP会员。新成立的"晶合读者俱乐部"将为会员提供多项优惠待遇。

在"晶合读者俱乐部"订阅杂志，订阅款请汇至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室 北京晶合互动多媒体软件有限公司收，邮政编码：100036，联系人：王亚平，客服电话：(010)88135693，E-mail：club@popsoft.com.cn。

请在汇款单附言栏里注明订阅杂志名称及订阅者的出生日期、性别和职业，最好附有E-mail地址，以备办理会员注册手续。

银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，账号：0200080909006604454，开户行：工行翠微路支行营业室。

辽宁 杨勇

拜托拜托，怎样才能获得"大众软件奖奖券"？

江苏 成铭

大软的奖券怎么拿啊？我眼馋！我要啊！这个奖多长时间办一次？

湖北 邪江

我怎么才能知道奖券上的号码有没有中奖？中奖以后该如何去领取奖品？有时间限制吗？

林晓：第七届大众软件奖已开奖！所以，那些看到奖品公告才想起找奖券的读者，真是抱歉了。第七届大众软件奖的奖券已发放完毕！

还想得到奖券的读者，只好耐心等第八届大众软件奖了。好在大众软件奖每年都会举办一次，所以机会还是多多。关于第八届大众软件奖的消息请密切关注本栏目。热心作者，寄回各种调查表、评刊表中的幸运读者，在杂志社订阅杂志的读者，参加杂志公布的各项活动的读者等都可获得奖券。

第七届大众软件奖开奖通知在18期《大众软件》杂志的编辑部报告里，中奖号码、领奖办法都有详细讲解，还可以打电话010—88135604咨询。

四川 刘擎鹏

可否公布第七届大众软件奖的中奖比例，你们内部那么多搞计算机的，不会把奖品留给自己家人吧？"新品初评"和"硬件评析"中评测的那些东西评测完了是不是就归你们所有了？

林晓：说这话小心告你诽谤。大软所有活动都有一条不成文的规定，就是内部职工及其家属不得参加！第七届大众软件奖的中奖比例非常高，中奖号码公布后兑奖咨询电话就没有中断过。至于参加我们各种评测的电脑零部件及其相关设备，都是测完就送回厂家的，我们连买打折品的机会都没有。

河北 曲杨

我很喜欢晶合后院，我想知道怎样才能入住后院？

林晓：打开网站club.popsoft.com.cn，找到网页上"注册"的绿色按键，按动它，然后按照要求注册。注册完毕后服务器会自动分配给你一个密码，邮寄回你的信箱中去。有了密码和注册名，你就可以进入晶合后院了。好了，祝你在后院开心。

来信照登

浙江 杨萌

第17期"读编往来"栏目中FlgingPig的那个问题，麻烦林晓转告给他答案。《心跳回忆》两个版本在"芝麻开门"系列软件都有卖。其中《爱在你身边》（编号ZM0181）15元/2CD，《表白你的心》（编号ZM0298）10元/1CD。

qbvghq

《大众软件》经常在里面夹一些赠品，如光盘、海报、小册子等，但只是夹在了书中，在杂志上没有任何提示。因为我是在报刊亭购买，有一些报刊亭不太道德，会克扣这些东西。那一期的《魔力宝贝》2.0版就差一点儿……所以我建议以后《大众软件》再有赠品的话，不妨在书的前几页，或其它比较容易看到的地方说明一下，这不会很难，只要几个字就可以了，如"本期附赠XXX"。字不是很多，但会起到很大的作用。

黄劲松

我有个建议，能否每隔一段时间把大软的合订本做成光盘类的电子读物，既减少读者们没有地方放大软的苦恼，又可方便保存，就像大软五周年时出的那张水晶宝合的光盘一样。大软在2002第10期登载的关于认证考试的文章，我认为非常好，非常实用。

明基Q-desk读者有奖调查获奖名单

在2002年第15期《大众软件》上公布的明基Q-desk读者有奖调查圆满结束，截至到2002年8月31日共收到有效选票1300余张，以下10名读者幸运地获得了奖品！

奖品：价值168元的明基蓝色魅力光电鼠标一只。



获奖者：

云南 郭昊
天津 宋美
浙江 夏冰
辽宁 何虹祥
新疆 魏研
广东 王松力
上海 黄毅
江苏 徐铭
内蒙古 沃利君
黑龙江 方鑫



小编ONLINE

今日出场：美丽人生

林晓：这个人……呵呵……每天在我的隔壁……呵呵……无话可说……

姓名：真·北四环小组·暴力女郎·美丽人生

别名：Lily、美丽人参、美丽人僧、爆米花人参、米粒儿人参（其实别名才是我的常用名，哦哈哈哈……）

大软工龄：230天之多（截止到被逼交稿日:p）

负责栏目：网络时代（哎呀呀，这个栏目可很大啊，一本杂志里的1/4呢，软、硬、网、游。可我的页码总不够，还总有个责编杀手问我要页码，555555……）

口头禅：哦……是吗？其实，那个什么……（众人：哪个什么？昏……@_@）

最恐怖的事情：晚上做梦梦到很多很多的密密麻麻的大号的蟑螂（手掌大小）布满家里（都是最近听居委会大妈说“灭蟑、灭蟑”听多了……），恐怖的不是这个，而是我一点都不觉得恶心。嘿嘿……

最常去的地方：家、编辑部、首体的某运动场馆、西单的飞镖馆和沙壶球馆（我可是那里的高手高手高高手啊！）

最喜欢的人：我那可爱的这个月就满一岁的、以啃人为乐趣的、胖胖的小猪外甥。＊啵~

最不明白的事儿：为什么单位军训的时候，参观导弹发射不能给我们发一个，555……（耿耿于怀ing~）

联络信箱：lily@popsoft.com.cn

下期出场：生铁

2002年《大众软件》第10~13期勘误表（部分）

10期

P26 “捷元开展‘即买即送’赠书活动”新闻重复。
P29 “图片新闻”最后一行后一个引号应为后引号。
P45 第13行“金盆冼手”应为“金盆洗手”。
P49 倒数第2行“笔者点评”应用黑体。
P82 “软件篇”4.“在电脑常时间”中的“常”应为“长”。
P92 右栏倒数第7行的“撇坦”应为“撇旦”。
P100 第24行“等于肯定了了他的想法”多了一个“了”字。
P120 右下角插图的左图图注“齐丹”应为“齐达内”。
P134 第6、17行的“妲已”应是“妲己”。
P142 游戏属性中“类型”项“第一人称射南击”多了一个“南”字。
P166 倒数第9行“不要乱了阵角”的“阵角”应为“阵脚”。
P192 倒数第10行“网络快车FlashGet”应为“网际快车FlashGet”。

第11期

P21 “松景GeForce4 Ti4600显卡PV-T25F”新闻中的插图错为主板而非显卡。
P42 “B-Jigsaw”软件的图丢失。
P85 第1个问题第1行，“在IE中下栽”的“栽”应为“载”。
P85 答李欣新问题：文中的“问条”应为“问题”。
P92 “先开有奖阅读”中奖品一栏：二等奖应为“32MB闪存”。
P179 《虎胆龙威》修改器第1行“由电源改编的剧情”中“电源”应为“电影”。

第12期

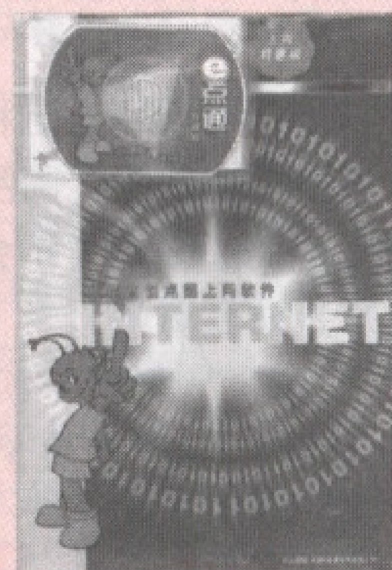
P75 配件价格表中：“CPU散热器”项应为“音箱”。
P85 “小小系列”介绍中：文件大小“2217MB”应为“2217kB”。
P96~97 读者流星、蓝浩、阿健的问题与第10期第93页问题重复。
P180 卡片中的“汗堡卡”应为“汉堡卡”。

第13期

P32 正文左栏第2行的“搏士”应为“博士”。
P58 左栏倒数第6行最后一个字“卖”应为“买”。
P68 右栏报价表中“显卡”一栏中“钛极4200”应为“钛极4200T”。
P78 题目应为“你说谎”。第4段第4行“接力塞”应为“接力赛”。
P88 “应用”左栏最后一行“不能输入中文”后少逗号。
P175 “点数对应表”最后一格“-0.”应为“-0.3”。
P184 第2行“《银冀杀手》”应为“《银翼杀手》”。

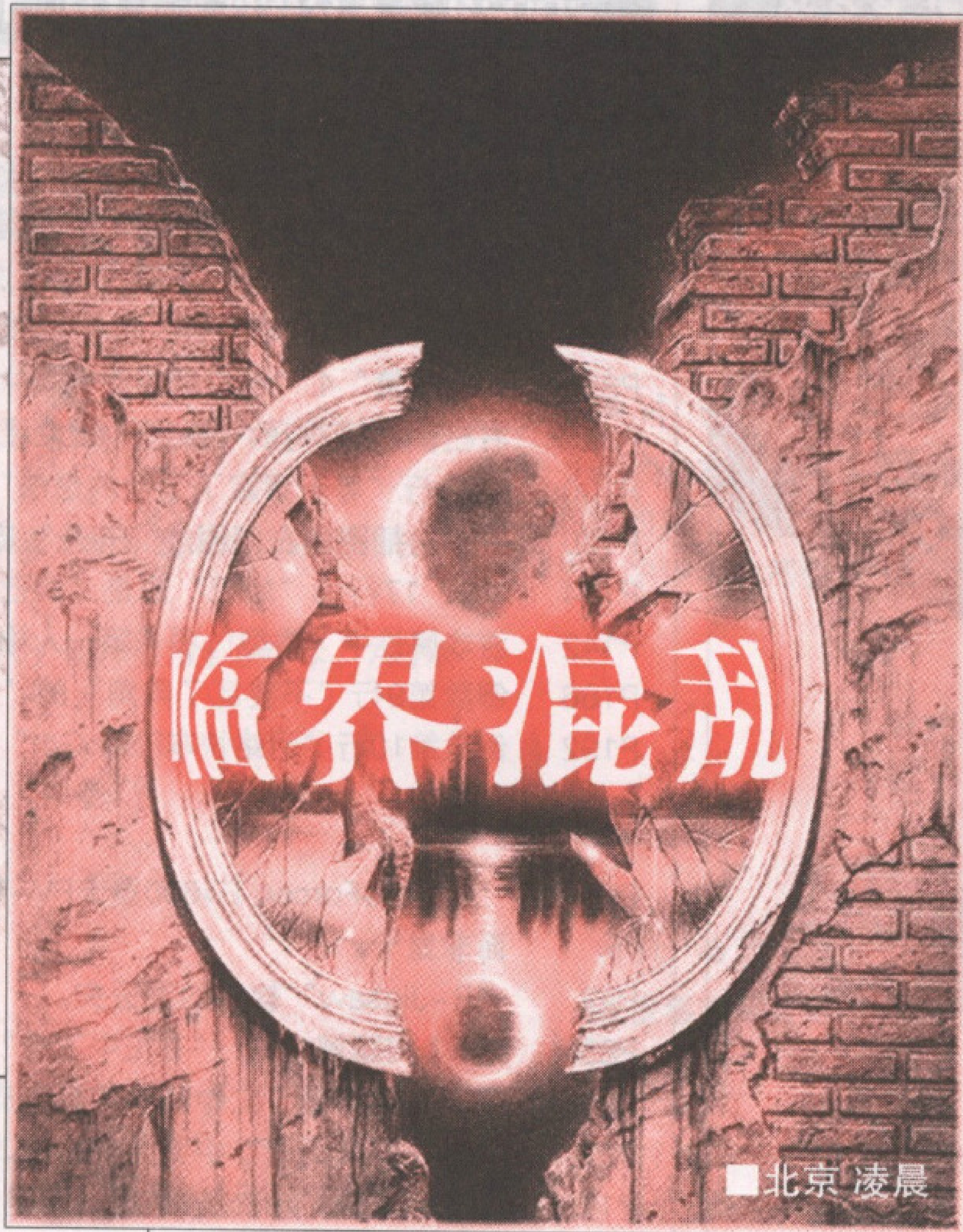
捉虫能手

香蕉工作室 剑宇潇湘
山东青岛 虞积华
晶合后院 墨海马



本期捉虫能手将获得e点通捉虫软件1套。

林晓：在《幻想魔传之澡堂传说》剧情攻略之后，我将这篇《临界混乱》奉献给大家。《幻想魔传之澡堂传说》以辛辣的笔讽刺劣质RPG游戏，这篇《临界混乱》则是以科幻小说的形式暗喻游戏世界的无常。当然，你也可能从这中看出更多的东西，比如我选稿的取向——呵呵，其实我只是想将更多形式的游戏小说呈现给大家，避免千篇一律千文一面。如果说我有什么特别偏好的话，那就是我喜欢简练精干的文字，讨厌那些王大妈裹脚布似的酸腐长文。还要声明，与游戏相关的文字中——纯粹感受性的文字请投稿《游园惊梦》栏目，带评述性的文字请给《在线争锋》，关于背景文化的文章则应找《龙门茶社》，我只收小说。至于《临界混乱》此文，因为小说作者是个写科幻小说的，所以自然而然在文章结尾就提到了宇宙的终极命运。探索宇宙和人类的终极命运是科幻小说的终极使命，因此老有人嚷嚷看不明白科幻小说，那么，你呢？



■北京 凌晨

混乱的局面从午夜开始出现。

当时冰风正在吃夜宵，电脑上挂机自动练功。冰风在玩网络游戏《石器时代》，他在游戏里的角色叫鸢尾花——一个漂亮高傲其实很热心肠的女孩子。冰风准备练到95级以后再去寻找精灵魔石。

他将一大碗牛肉面吃掉一半时，随便瞥了眼屏幕。鸢尾花刚刚收拾了几只飞天毒蛙，走出洞窟，眼前是一条热闹的大街，两旁店铺林立……冰风瞪圆双眼，筷子停在半空，呆滞如中了僵尸魔法般。

过了几分钟，他才从懵懂中清醒过来，抓起电话，拨通好朋友灵狐的手机，焦急地问："喂，我在玩'石器'，是服务器发布新地图了吗？"

"没有啊！"灵狐莫名其妙，"出什么事情了？"

"我从来没有看到过这种地方。"冰风仔细描述一遍鸢尾花周围的环境。

灵狐那边叫起来："不会吧！你说的那地方那是法兰城啊！"

"法兰城？"冰风一机灵，想起来："那不是《魔力宝贝》中的城市吗？"

灵狐立刻登录《魔力宝贝》。果然，几分钟后，他的游戏角色忍者狐就和鸢尾花在法兰城的安其摩酒吧门口相遇了。

"服务器一定出了什么问题！"冰风头脑灵活，立刻下结论，"不同的网络游戏之间根本没有道理会连通。"

"带我去你刚才出来的洞窟。"灵狐慎重，建议道。

他们就回到那洞窟中去，大量的红蝎和地龙蜥跳了出来。鸢尾花的战斗技能依然可以使用。因而这些低级怪物根本不是忍者狐与鸢尾花的对手。他们仅仅使用宠物就结束了战斗。几分钟后他们已穿过洞窟到达另一端的出口，那里应该是奇努伊村。

"我有点担心，也许还会在《魔力宝贝》里。"冰风犹豫。

"说不定，我想这应该是一条通道，把两个游戏联系在一起。"灵狐敲字很快，"一会我叫更多人上来玩，看看通道的稳定性，找找还有没有别的通道。"

"怎么会发生这种事情？"冰风嘟囔，继续吃已冰冷的牛肉面。

洞窟外面是明亮的春天，阳光在嫩绿的草坪上跳跃。"你看，还是'石器'里吧？"灵狐笑，"我说了这是一个通道。"

冰风摇头，指指不远处的喷泉："那肯定不是'石器'中的道具。"

马蹄声，一个披盔戴甲的中世纪武士骑匹闪亮的银色骏马从他们身边掠过。鸢尾花和忍者狐几乎同时转过身子作出防守姿态。那武士忽然扭转他的马，疾驰回来，奔到两个美女身边："嗨，你们好！你们从哪里来？嗨，你们的衣服很怪呀！"

"这里是哪里？"美女们异口同声。



"再往前就是吕奥勒了，我刚刚打败巨型蜘蛛，你们跟我一队吧。"那武士说。

"巨型蜘蛛！这是《帝国在线》！"灵狐的自信顿时崩溃，他呻吟，"毫无疑问，整个网络游戏世界都混乱了！"

"当然是《帝国在线》了，你们以为这里是哪里！"武士一脸困惑。

冰风离开电脑，跑到盥洗室用冷水洗了把脸，镇定一下情绪。对于玩家，每个网络游戏都是一个真实世界，他们在其中练功、交易、战斗、结交朋友、获取金钱和荣誉。那么现在这种混乱意味着什么呢？

冰风小心地看了看盥洗室外的走廊。空寂无人的走廊上只有一盏惨亮的灯光。如果这走廊尽头连接的是中世纪……冰风打个冷战，却觉得身体的某一部分在微微地颤动。

网络中的游戏世界就像多维的时空，现在时空之间没有任何阻碍了。想到中国侠客们将和恐怖分子相对，而特种部队会遭遇江湖浪人，冰风在惊诧之余还有点兴奋。他恨不得马上回到屏幕前，看看鸢尾花还能走到什么地方去。

但回到电脑前坐下以后，发现鸢尾花、忍者狐、武士和狙击手结成一队在《龙族》的场景里战斗，冰风的激越之情渐渐消失了，他再次抓起电话："灵狐，我受不了了，一切都在混乱之中，根本就没有秩序可言，我觉得再下去我们都不可能控制住角色了。"

"可这是千载难逢的机会，发生了不可思议的事情。"灵狐的声音中透着紧张，"我已把每个战斗场景都截了图。冰风，这是个奇迹。网络的奇迹！"

"你不关心它为什么会发生吗？"

"我想它迟早会恢复正常的。可你知道吗，我喜欢这个混乱的世界。我已把办公室里所有的电脑都打开了，用光了我所能搜集到的所有网络游戏的帐号。你想想看，我眼前是什么样的情景？"

冰风闭上眼睛，灵狐宽敞办公室中的60台17英寸显示器映入脑海，那些显示器连接成一个缤纷的网络游戏世界，没有时间、没有空间、没有法则……

"不！"冰风敲敲额头，"我不会喜欢这种奇迹的。"他干脆挂了电话。屏幕上鸢尾花的生命值将用完，忍者狐和武士都主动贡献出他们的灵药要挽救她。

但鸢尾花拒绝了。冰风无法让她接受友谊的馈赠。这位可爱的姑娘在双头巨魔的掌底下丧生。冰风猜对了，游戏人物将逐渐摆脱玩家的控制，不同游戏之间开始出现了排斥反应。

冰风找到那些网络游戏服务商的电话，一个一个拨过去，那边全是占线。看来很多地方都出现了游戏混乱的情况。他握住鼠标，目光顺过显示屏、机箱，落在乱七八糟绞缠一起的电源线、电话线和网线上。

这些能量线和数据线遍布整个地球。它们悬挂在密密麻麻的电话杆上，埋掩在几米深的地下，沿公路和铁路伸展。它们还裹在厚密的套管里穿过河流和海洋。它们纵横交错、层层叠叠，形成一个密实复杂的网络，网上的每个交点都是一台路由器。路由器连接起数量巨大的计算



机。信息在线路中以人类不能觉察的高速传递着，涌动着，积累着。在这个错综复杂庞大令人眼花缭乱的硬件平台上，一个超过30亿个节点和数十亿个链接的动态信息网络逐渐形成并在随时扩大中。

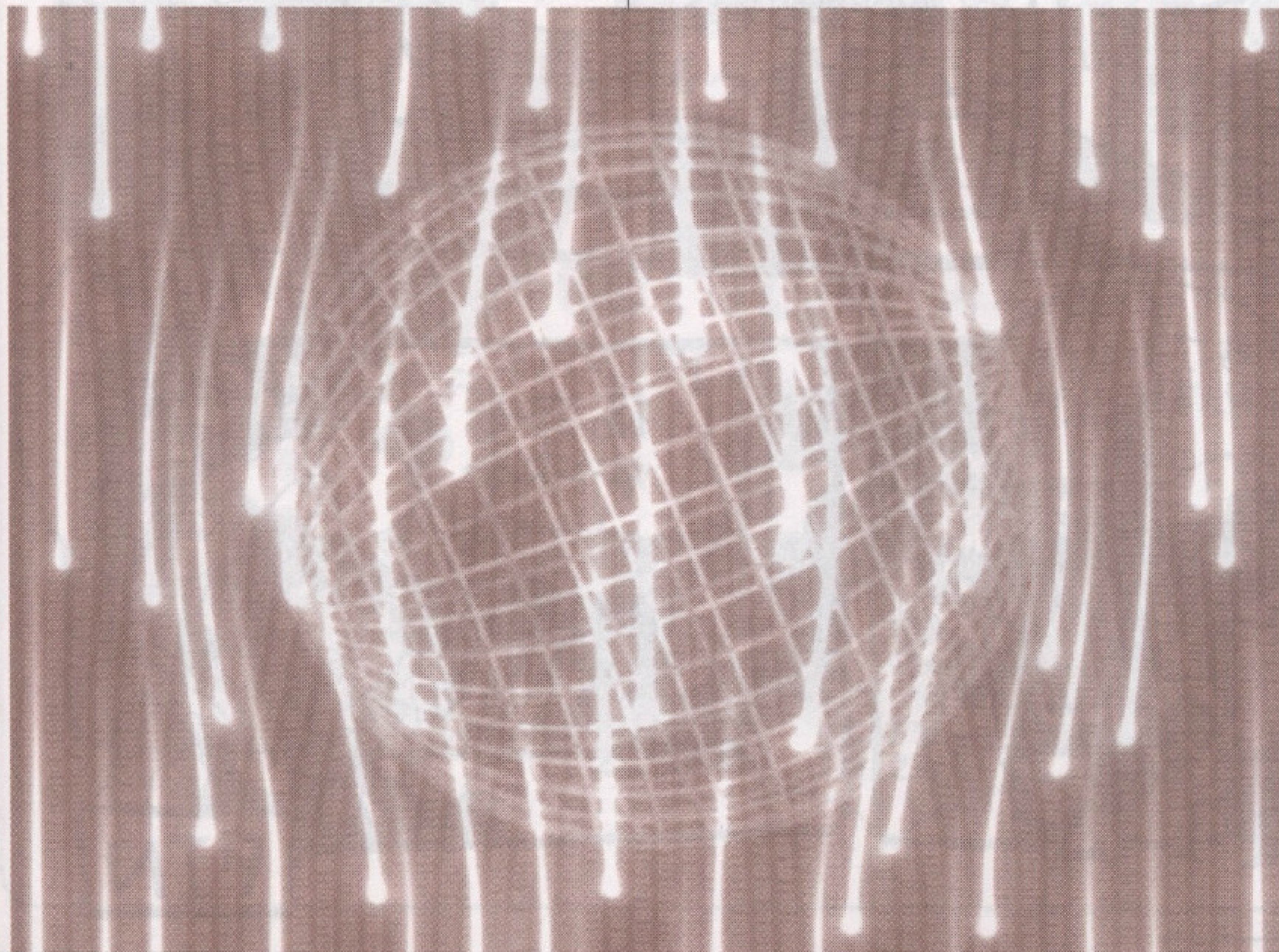
冰风按紧太阳穴。他似乎看到了事情的真相。也许这个网并不那么结实，某处信息通道的分叉消失了，某处却又突然冒出来；设定的链接松散了，不相干的网页却彼此产生了链接。0、1构成的代码河流偏离了它的航线，不受拘束地任意流淌。

我能拯救它吗？冰风苦笑，如此复杂的事件，我能做什么？

他关上了电脑。也许明天早上就什么都好了。他走到房间外的露台上。

星空浩瀚，银月晶莹。

忽然，他听到远处中世纪的号角和战鼓声音。



离子与光子流遍布在整个银河系中。它们依靠暗物质巨大的能量从一个星系散布到另一个星系——在蒸腾的气体星云中，在密布的碎石环状带，它们沿着星球引力的方向伸展。它们还透过大气与冰壳的障碍深入到星球中间。这些隐秘的物质流纵横交错、层层叠叠，形成一个密实复杂的网络，网上的每个交点都是一个星球。星球操纵着它的环境以及环境中的衍生物，比如一种叫做人的生物。宇宙的信息在网络中以超光速传递着、涌动着、积累着。在这个错综复杂庞大令人眼花缭乱的宇宙物质平台上，储存并不断增加着超过30亿个光年的宇宙信息。

然而，此刻，在一个叫做太阳系的地方，这庞大的信息体系突然呈现出崩溃前的预兆。P

天使

林晓：《天使》是一款来自韩国的当红网络游戏，它具有清新、靓丽、唯美、可爱的游戏风格，因而深受广大游戏玩家和动漫爱好者的喜爱。下面摘选了两组来自韩国原著《天使》的漫画，供大家欣赏。如果大家想了解更多关于Q版全3D网络游戏《天使》的信息，可以登录《天使》官方网站：www.91game.com。



















熊猫也知道

天使系列漫画



















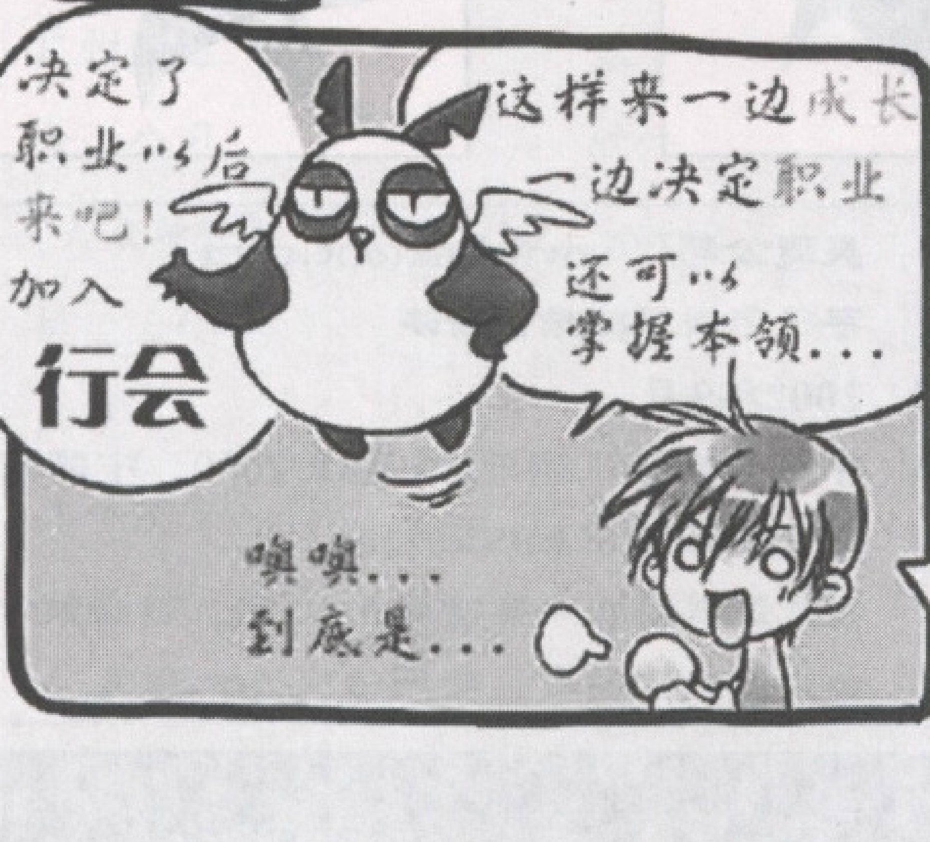


















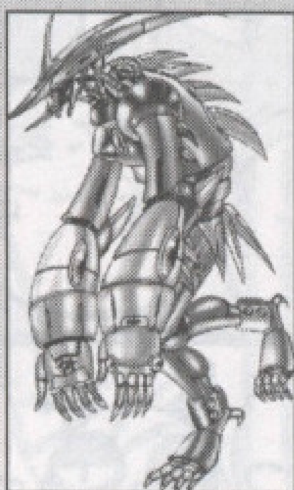
星云战纪

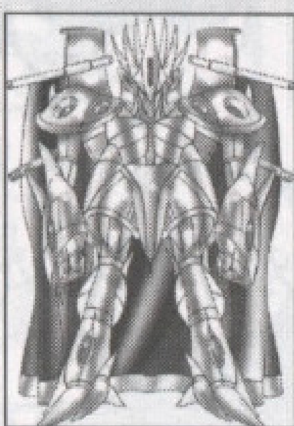
成就你的星际霸业

灵通新款手机短信游戏

游戏简介

作为中国第一代无线网络角色扮演游戏，“星云战纪”分为星云、舰队及战机3个基本元素，每个星云最多允许存在7个舰队（包括1个自由舰队），每个舰队（除自由舰队）最多允许存在7个成员（包括1名统帅及6架战机）。自由舰队最大用户数为49。同一星云中，无论是战舰还是舰队可以互相攻击。





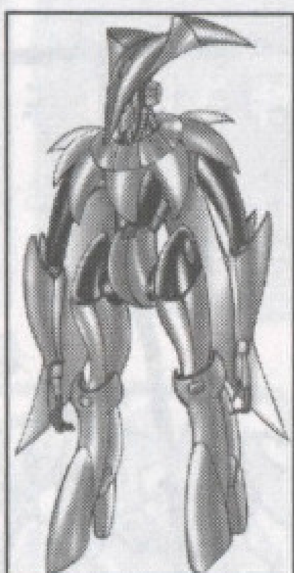
游戏秘籍（EBS火线速成战记）

◆一不怕苦

EBS战斗频繁，别人不打你可千万不要窃喜！你在退步----因为别人都在不停地进步。只有不怕累，不怕苦，不断挑战高手，才能飞快进步！这就是EBS不变的公理！

操作方法：

在主菜单上直接使用“EA攻击”，然后挑选自己的对手进行攻击。



◆二不怕死

当一个横行霸道的星际高手疯狂地打你几百次的时候，你该怎么办？不要怕，勇敢地和他对战吧！只要他比你强，鏖战之后一定是你升级更快！

操作方法：

收到被人打败的提示后，马上回复ET就可直接反击，然后反复发送EA就可连续攻击对方。



◆合纵连横

如果你的实力还不足以建设一支强大的舰队，那你也要尽快加入星云中最强大的舰队，马上就能提升防御力和攻击力！而且当你遭遇连续攻击时，队友都会收到舰队警报系统自动发出的求援信息，你的敌人马上就会遭到你的全体战友的强大反击！



操作方法：

使用“特殊”命令中的“流亡”指令就可加入自己心仪的舰队。

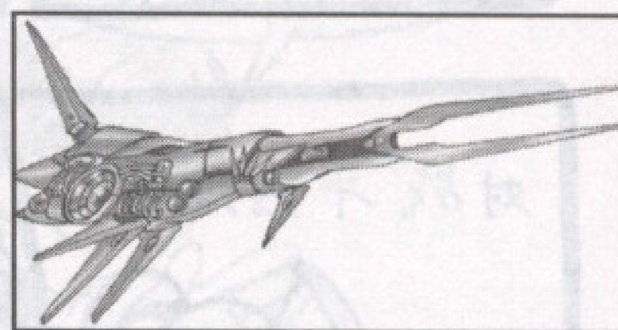


◆绝处逢生

就算你不怕死，而那个比你更狠的高手还在不断打你，而你一直失败的时候怎么办？不要怕，去买武器的菜单吧，那里有个超级武器“必杀器”，装备之后，百战百胜！而“子母弹”更可以让你能连续攻击对手五次！

操作方法：

使用主菜单上的“装备”指令，在装备菜单中选择“特殊武器”，选择“必杀器”或“子母弹”进行装备即可。

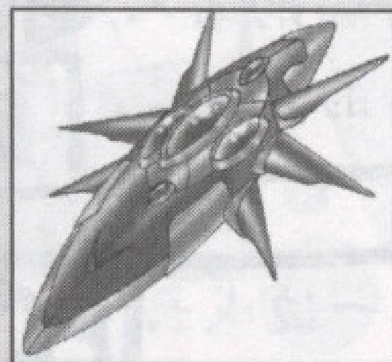


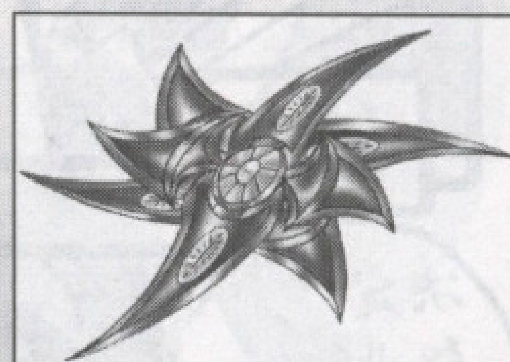
◆朝秦暮楚

很多星云死气沉沉，让人窒息，可还有更多星云聚集着狂热的理想主义者、好战份子，经常移民，才能找到这些充满着机会和挑战的星云。

操作方法：

使用主菜单上的“特殊”指令，在特殊菜单中选择“移民”指令。





开发公司：灵通公司（www.linktone.com）
游戏类型：手机无线网络角色扮演
上市日期：2002年9月
注册方法：中国移动手机用户发EBS到2000，中国联通手机用户发EBS到9000
游戏定价：每发送或接收一条信息为0.1元，被击败方会收到战败信息，费用由攻击方承担。

广告索引

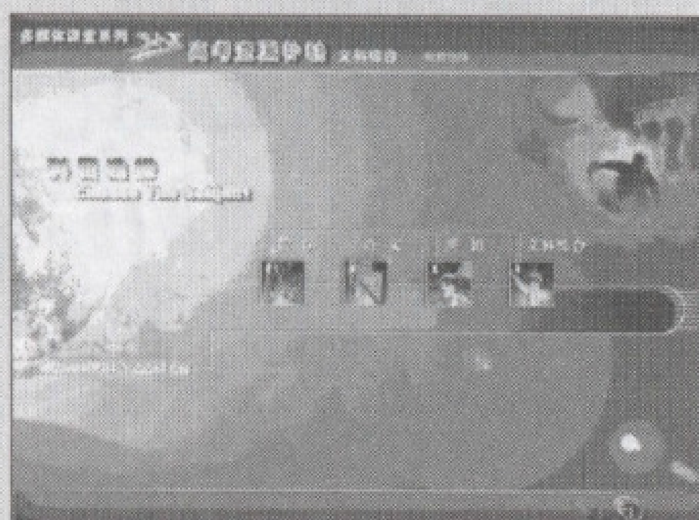


制作公司：北京翰林汇软件有限公司
发行/代理：北京翰林汇软件有限公司
产品类型：教学软件
上市日期：热卖中
咨询电话：010-62978866-143
参考价格：每套298元



多媒体课堂系列——3+X高考查漏补缺

《多媒体课堂系列--3+X高考查漏补缺》是翰林汇公司根据3+X高考的最新特点精心研制开发的面向广大高考生的应考软件。软件采用智能化方式使学生能够对知识进行个性化复习，摆脱题海战术，同时针对不同备考者进行个性化诊断和查漏补缺训练。软件具有丰富的学习资源，每个科目都包含4千多道精心挑选的题目，尤其是软件中提供的备考脉络不仅包括单科的备考知识、学科内综合知识和典型例题，更有大量学科间综合复习资料及例题，为学生提供系统、全面、准确的3+X高考复习体系，具有很强的预见性和实用性。该套软件分为文科综合、理科综合和文理大综合三个版本，适用于不同地区、不同类型的考生。每个版本6张光盘。



一、功能特色

备考脉络：提供系统、全面、准确的3+X高考复习体系，并对各科的备考点进行了详细的阐述，让学习更有针对性。

学科综合资源丰富：来自北大、清华等名校附中老师精心编写了具有3+X高考特性的学科内和学科间综合资源，解决了学生综合题训练中的普遍难题。

个性化诊断：软件设有备考点水平自我评估系统，学生通过系统输入自己对知识的掌握情况，系统将根据这些信息进行智能化出题，并在习题训练中对这些信息进行修正，从而正确评估学生对备考点的掌握程度。

查漏补缺：在学生使用过程中，软件像一个家庭老师，它以图表的方式找出学生学习中的薄弱环节，指导其有针对性地进行复习，让学生彻底摆脱题海战术，轻松备考。

高度智能化：软件自动挑选适合不同层次考生使用的试题，并根据答题情况，不断调整习题范围和难易度，在发现考生的问题同时，及时帮助考生解决问题。

模拟考场：软件提供模拟试题供学生进行考试训练，特别是英语听力训练，模拟真实的考场环境，让学生提前适应听力考试。

网上更新：为保证高考信息的时效性，软件设置了网上更新模块，更多的资讯、更全的考题、丰富的学习方法、知名老师的点评等等，尽在网上更新。

二、功能介绍

软件分为理科综合，文科综合，文理大综合三套。

备考脉络：软件根据3+X高考的最新特点，为考生提供系统，全面，准确的复习体系，即备考点，备考点比知识点更贴近高考的实际需求。

在备考脉络中对各科的备考点进行了详细的阐述，对高考具有实际的指导作用。在这里可以利用书签功能把你认为重要的地方加入书签，以便集中复习。

习题演练：学生可以对自己的情况进行大致预测，选定复习范围，计算机会根据这些信息自动选择不同层次，不同类型，不同难度的习题让学生进行训练。在第一次进入习题演练前，学生需要进行“备考点自我评估”，在题目训练过程中软件会自动对这些评估的信息进行修正，从而使考生能正确评估自己。

三、复习范围设置

由于每个考生的具体情况不一样，软件中设置了复习范围选项，学生可以自行选择复习范围，并就所选的知识点进行“专项训练”。

个性化和智能化训练设置：

在习题训练中充分体现人性化和个性化特征，让学生在训练中选择最适合自己的方式。

按时间训练：可以选择做题的时间

按题量训练：可以选择做题的总数

无限出题：可以无限制的一直做下去

显示复习（举一反三）：对做错题的备考点立刻进行强化训练。

隐式复习：对做错题的备考点进行记录，并继续训练其他备考点，稍后再对做错题的备考点再次训练。

备考点掌握情况统计图：

有红蓝两种颜色 红表示初始值，即在备考点自我评估中设定的值，蓝表示当前值，即在做了一些题后程序判断的值。从其高度的升降可以为自己水平的增减做一个参考。

专项训练：

可以对选定的知识点进行单独的练习。



HIGHLY

小议端午兽

制作公司：北京华义联合软件开发有限公司
发行/代理：北京华义联合软件开发有限公司
产品类型：MMORPG
上市日期：2002年9月16日
咨询电话：010-84542288
网址：www.waei.com.cn

想必大家还记得大陆抢购年兽时候的场面吧？华义继推出4种属性的年兽后再一次推出一系列4种属性的端午兽。端午兽是小蛇的样子，4种属性的区别在他们的颜色和头上所顶着的东西，端午兽拥有2种特殊技能，就是嗜血技（攻击力减少30%同时把50%的伤害化为己用）和虚弱（被攻击者攻防敏-20%）。和GP宠一样，骚扰性很强的厉害宠，打不死拉，而且端午兽的能力还比GP要好。端午兽成长和年兽差不离，年兽怕鞭炮，自然端午兽也必然有怕的东西啦，想想看？…………

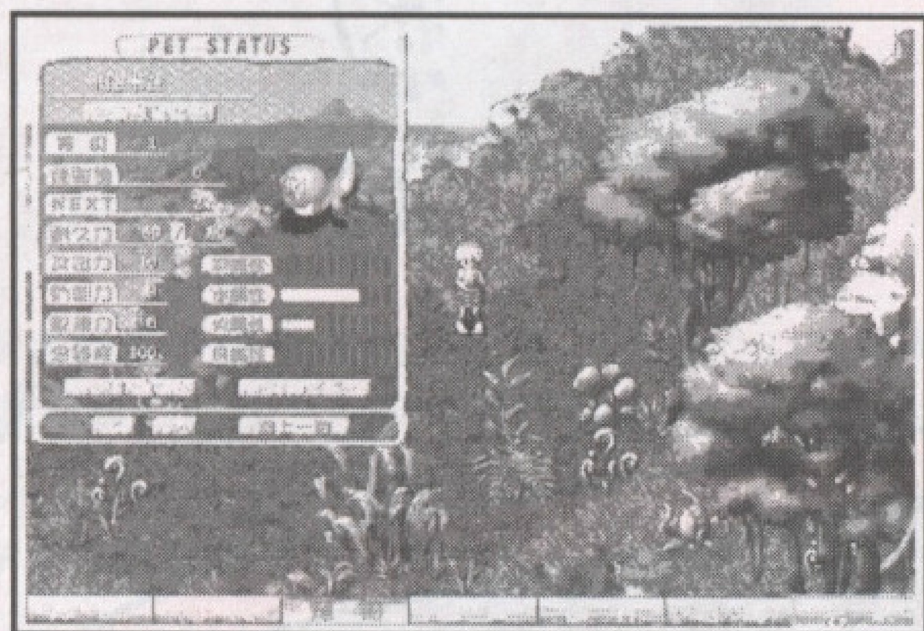
卡恩格登：

地7水3属性

1级三围：　血：49-59　攻：9-12　防：9-12　敏：4-7

成长最高数值：　血：10.6　攻：2.1　防：2.1　敏：1.16

地属性端午兽有着绿色皮肤，头上还顶着小蘑菇，样子好搞笑，不过攻防成长都很好，属性也是很流行的地水,将会是4。0pk得好帮手，美中不足的是敏的成长。



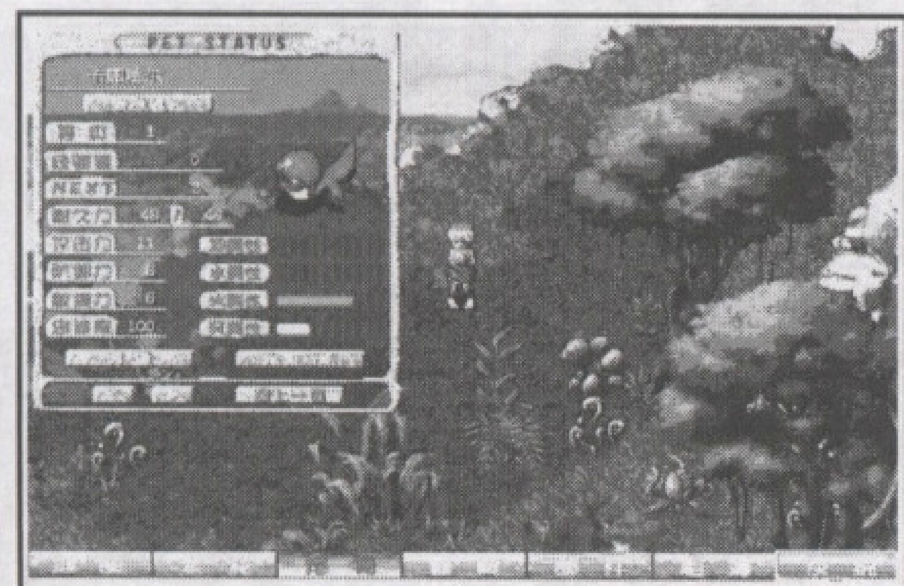
卡恩米兹：

水7火3血属性

1级三围：　血：51-64　攻：9-12　防：8-10　敏：5-8

成长最高数值：　血：10.9　攻：2.06　防：1.78　敏：1.3

水蓝色外表，头上的海星使他变得格外可爱，但是和其他端午兽比起来优势并不明显，血和防是它的长处。



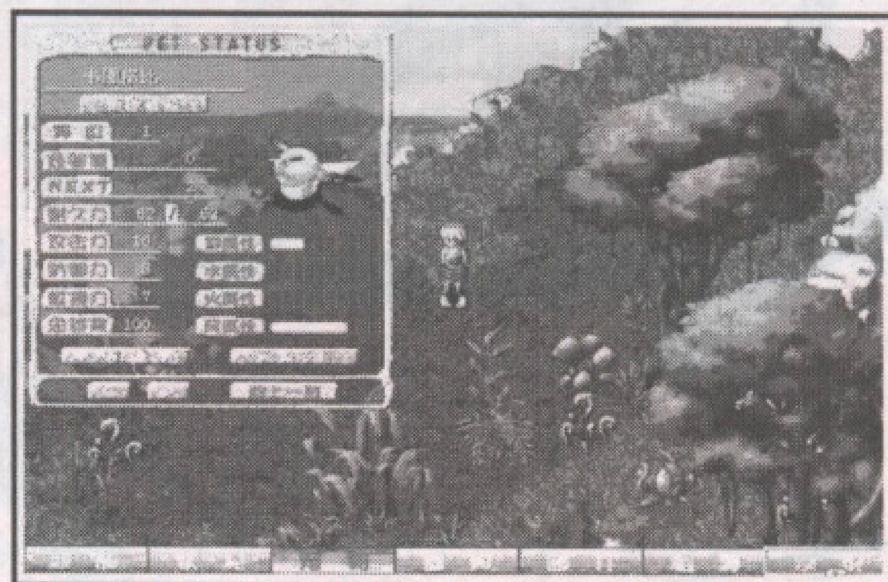
卡恩法尔：

火7风3属性

1级三围：　血：47-58　攻：10-13　防：7-10　敏：5-8

成长最高数值：　血：10.3　攻：2.3　防：1.75　敏：1.3

火属性就是顶着燃烧的蜡烛，晕。。不过看起来有点邪恶的它可是四种端午兽里三围成长最好的，尤其是攻的成长是相当可观的，其他成长也不错，还有嗜血技做辅助，最值得拥有的端午兽。



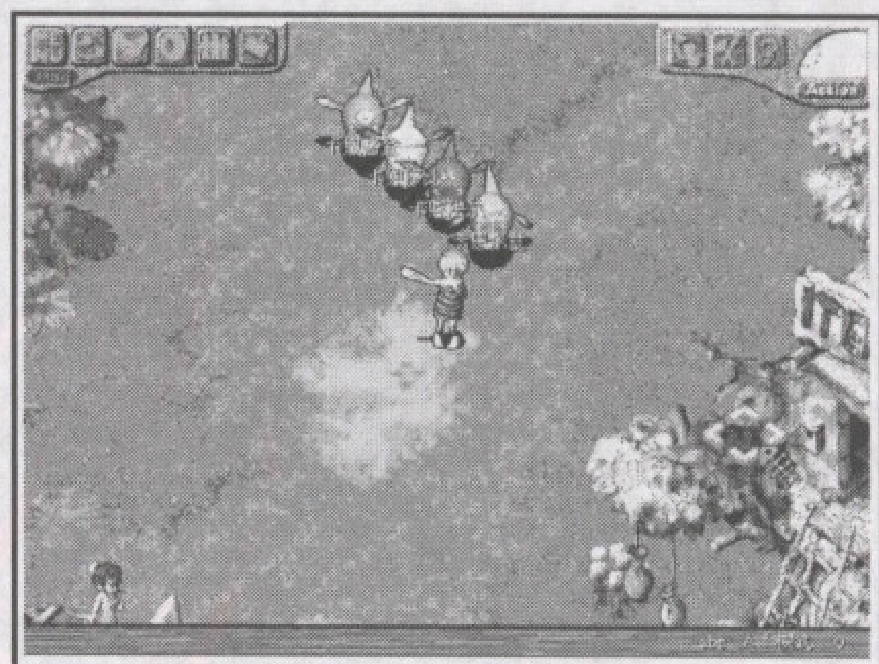
卡恩修比：

风7地3属性

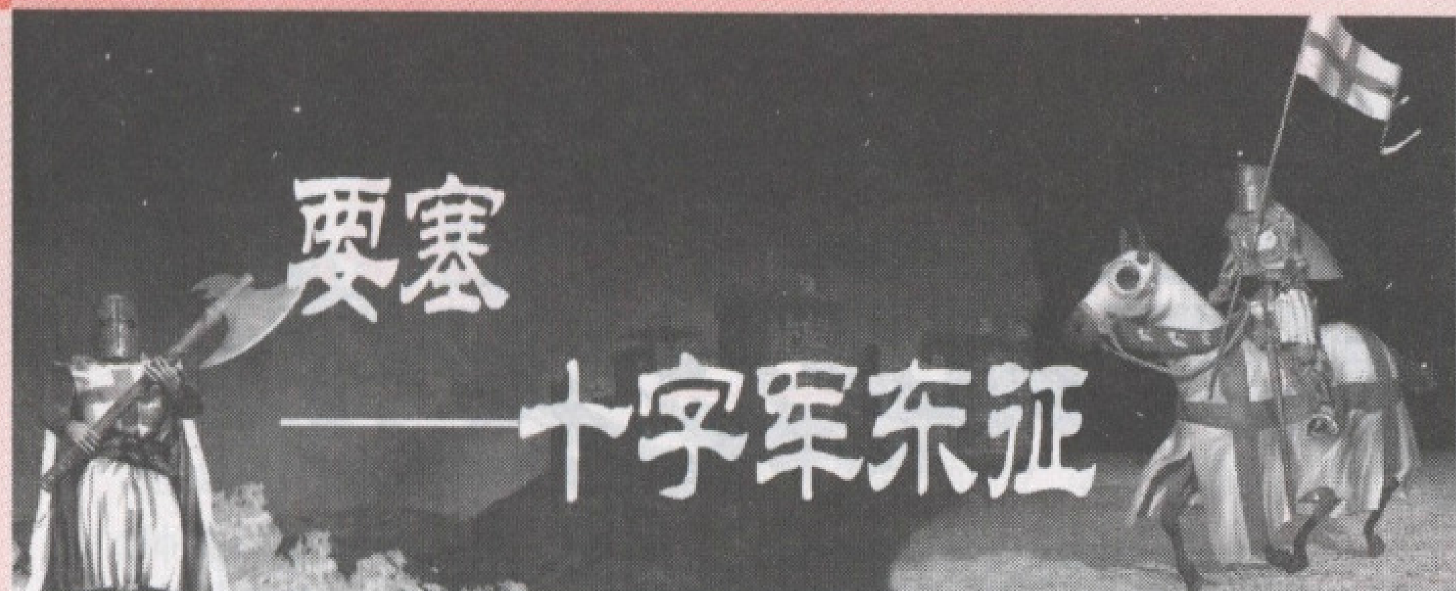
1级三围：　血：48-58　攻：9-12　防：7-10　敏：7-9

成长最高数值：　血：10.2　攻：2.1　防：1.68　敏：1.6

亮黄色的身躯头上还顶着会转动的螺旋桨，风车？风属性端午兽当然是敏最高的，这对具有骚扰性的端午兽来说是第一重要的，而且在4。0这个风宠将会流行的时代里，拥有一只卡恩修比会有很大帮助哦。



忘了说了，端午兽目前即将在大陆上市(9.17)，价格为人民币69元，虽然和GP一个价钱，但是其各项成长都可以说超过了GP宠，而且属性的选择也更多一些.所以说端午卡的含金量要超过GP宠哦，大家快快预定吧！



制作公司：Take-Two
发行/代理：天人互动
产品类型：RTS+模拟经营
上市日期：2002年10月中旬
咨询电话：010-84975388
网址：www.biggamer.com



当国家在之间的战斗在欧洲大陆上偃旗息鼓时，帝王们的战斗却并没有结束。中世纪的世界存在的文明世界让人和一个统治者都有相互比拼一较高下的愿望并且都想凌驾于其它之上。12世纪末期，欧洲大陆和阿拉伯世界诞生了两位伟大的君王，他们就是理查德大帝和萨拉丁国王。1187年，萨拉丁国王带领阿拉伯军队从欧洲人手上夺回了被他们侵占了接近一个世纪的圣城耶露撒冷。在他的带动下，中东地区的其它小国家也纷纷奋起反抗，将欧洲的侵略者逐渐地从他们的世界中赶了出去。萨拉丁国王正式宣布长时间统治阿拉伯地区的欧洲一切规则全部废除，他将建立一个新的阿拉伯世界。但是两年之后，1189年，新继位的理查德大帝开始改组欧洲军队，并发誓要夺取被萨拉丁抢回的领土，而他的目标，还包括把欧洲的一切规则全部带回耶露撒冷。这场战争就这样展开了，但是谁也没有战胜谁，最后理查德大帝被迫同意萨拉丁停战的请求。但是我们要问，这样的和平又能维持多久呢？战争的一幕幕还好象就在眼前，大胆而勇敢的理查德大帝，狡猾而强大的萨拉丁国王，他们的争斗怎么会就这样就结束。1192年，新的战争在和平的表像下显得已经要一触即发。

这一次，战场将转移到阿拉伯世界，而玩家将率领军队在阿拉伯干旱的气候下作战，同样将面对那坚固的城堡，所有的一切都将变得更加地艰难。

游戏系统和特色

资料片中将对游戏的系统进行大量的改进，以便两个王国在对抗以及兵种之间达到更加完善的平衡。游戏设计了历史上著名的四大战役来让玩家亲身经历，而玩家还可以根据环境的情况开启不同的战斗状态，例如遭遇战中可以使用前哨战状态以对敌人实行更加猛烈的打击，而这样的战术对攻击对方的要塞地点同样非常有效。

游戏里还有大量新战斗单位出现。例如可以在不知不觉中制胜于敌人的暗杀者，命中率极高的马射手。战术方便也有大量的更新设计，别忘了游戏还具备模拟经营的属性，所以你完全可以在你建设要塞的时候为你的城堡外围建设一道壕沟之类的防护屏障。如果你的建设能力足够强，你还可以制造一些陷阱在城外对敌人进行坑杀。而双方的军事单位也有了较大的变化。比如阿拉伯增加了剑术家，而法兰克王国则有了条顿骑士和维京战士。为了能够将时代战争的风格更加好地体现出来，当时的很多武器也将在游戏中再现，投石机，便携弩炮，撞墙器和射石机等武器将会有着浓厚的民族韵味，而在游戏里你将能够亲自目睹这些武器的制造。





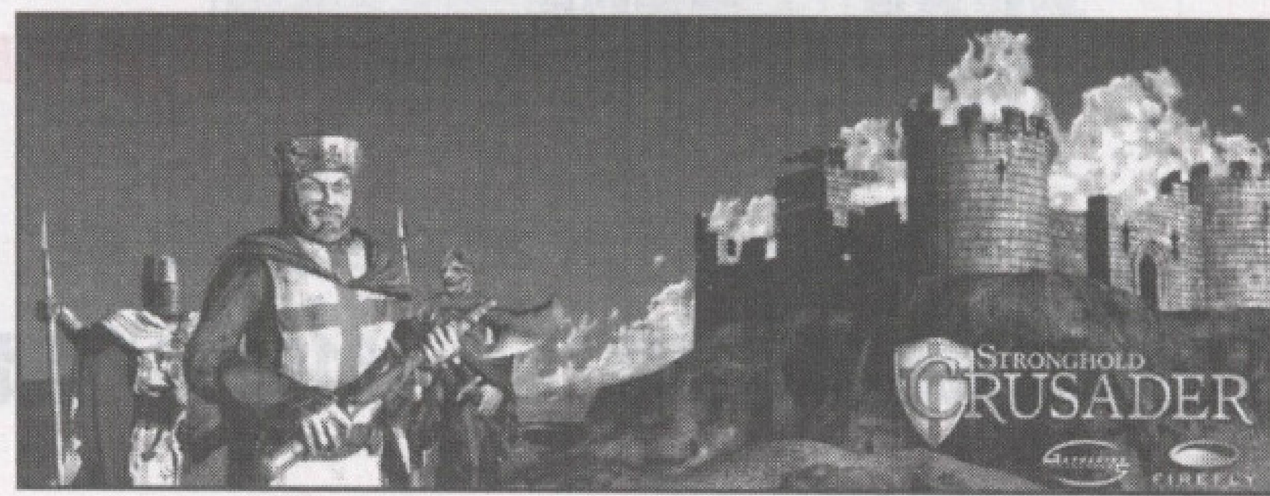
这一次游戏挑战性也将加大，游戏设计了50个任务来让玩家进行精彩的战役模式。每一个战役的难度将逐渐增大。

在网络功能方面，游戏允许8人通过局域网进行连机对战，并且游戏设计了地图编辑器，甚至自己编辑剧情。这才游戏的战役模式之外将会是玩家进行游戏的又一乐趣之一。

游戏的历史资料

理查德大帝：欧洲历史上的伟大国王之一，他继位后即开始对欧洲军队的改造，他先后对他的军队进行了三个大的改革，从而形成了闻名于世的“十字军”。这支军队出征后战胜了阿拉伯强大的军队，也让它的威名传遍了世界。理查德的勇猛和他的军队压倒了所有的人，也让理查德赢得了“狮心王”的称号。而萨拉丁也是出于对理查德的尊重才愿意与其和平谈判。但事实上理查德的功绩并没有传说中的大，虽然他很勇猛，但是他的行为也足以将他投入监狱。不过他还得感谢一些人给他的帮助才让他功大于功，这其中包括了侠盗罗宾汉。

萨拉钉国王：阿拉伯军队最有名的战士与最仁慈的国王。他在理查德第二次进行军队改造的时候就开始联合阿拉伯军队准备反抗，传说与理查德的军队作战是他一生中最难忘的事，而夺取失地也是他一生最大的心愿之一。而他尊敬他的对手，他欣赏理查德军队的骑士精神和战斗力。这甚至成为当萨拉丁生病时能够让其再燃起信心的事。



首批晶合读者俱乐部会员特惠大搜捕现在开始啦！

想和更多的会员一起 happy 么？
想体验更多的 fun 吗？
为了给你最 fit 的服务，
快快成为读者俱乐部的 VIP 吧！

征订价格

	单价(元)	全年/半年标准价(元)	全年/半年9折价(元)	全年/半年8.5折价(元)
《大众软件》	6.8	163.2 / 81.6	146.9 / 73.4	138.7 / 69.4
《大众游戏》	15.8	189.6 / 94.8	170.6 / 85.3	161.2 / 80.6
《大众硬件》	7.8	93.6 / 46.8	84.2 / 42.1	79.6 / 39.9
《锐》	15	180 / 90	162 / 81	153 / 76.5
备注：以上订阅全部免邮费				

我怎样才能成为会员呢？

A 凡订阅上述四刊 2003 年半年任意之一者，还可打 9 折，可成为会员。

B 凡订阅上述四刊 2003 年全年任意两种者，不仅有 8.5 折的优惠，还会自动升级为 VIP 哦。

成为会员后我会享受到什么呢？

A 可获得独一无二 ID 的精致会员卡一张。

B 凭此专有 ID 可在大众软件网新增设的网上频道进行网上购物。

C 在晶合后院特开辟一隐秘通道，仅供会员出入讨论。

D 每季度都会有 10 名幸运者，3 台 PS2 主机和 7 台 GBA…你不想要吗？

E 会员可不定期获得大众软件赠送的会员专刊，您可及时了解杂志社内部动态和各刊要目！

F 会员作品优先在会员专刊上发表，酌付稿酬。

G 会员可在俱乐部内持本人会员卡，特惠至 7 折获得晶合互动全系列游戏、图书精品并免邮费

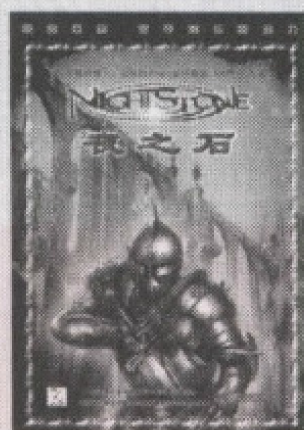
您只需要通过邮局将订阅款汇至：北京市海淀区亮甲店 130 号恩济大厦 413 室 晶合互动收，邮编：100036，联系人：王亚平，客服电话：(010)88135693，客服信箱：club@popsoft.com.cn。请在汇款单附言栏注明订阅杂志名称及您的出生日期、性别和职业，最好附有 Email 地址，以备办理会员注册手续。（挂号另加 2 元 / 本）
银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，账号：0200080909006604454，开户行：工行翠微路支行营业室。



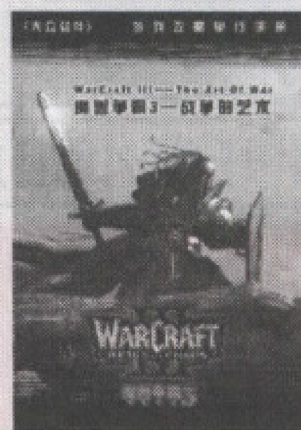
晶合互动新品上市：



《美女梭哈》
定价：19.8 元
7 折：13.9 元



《夜之石》
定价：48 元
7 折：33.6 元



《魔兽争霸 3 攻略》
定价：24 元
7 折：16.8 元



《石器宝典 4.0》
定价：28 元
7 折：19.6 元

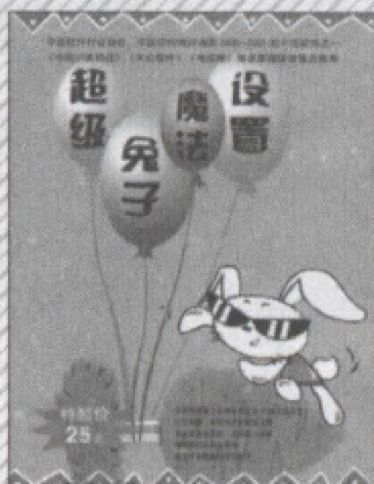
万众 骏网 合力 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

超级兔子魔法设置

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能



◆超级兔子注册表优化
◆超级兔子终极加速
◆超级兔子修理专家
◆超级兔子IE保护器

整合超级IE保护器，全面修复并保护被恶意网站修改的各项IE设置，还可以屏蔽网站弹出的广告窗口。20大类若干功能，覆盖Windows系统的方方面面，令你随心所欲、玩转Windows!

1CD 25元

Adobe Photoshop Elements简体中文版应用实例

Adobe公司授权产品
Adobe Photoshop Elements软件令您可以轻松创建专业质量的数码图像，并应用于出版和Web领域。



◆进入数码摄影
◆在商务领域和家庭中使用您的照片
◆设计独特的Web图像
◆创建眩目的全景图像
◆68例Photoshop典型范例精选。

3CD 98元

AutoCAD 2002实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68例

A盘：完全多媒体实例教学
B盘：最新最全配套资源



◆涵盖初级到综合应用的实例
◆细节一步不漏、全程语音讲解
◆效果图欣赏
◆插件大全

2CD 38元

图形图像制作全面通II

更全面、更实在、更易学、更精彩



◆经典图形处理软件Photoshop
◆最好的矢量图设计软件CorelDraw
◆最好的图形手工原创软件FreeHand
◆专业美工应用软件Illustrator
◆专业网络图形图像软件Fireworks
◆简易、高效的图片硬派PhotoImpact
◆实用丰富的精选创作素材

8CD 48元

超级赠送：价值58元的《防黑专家》PC版防火墙

Dreamweaver MX实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68例

A盘：完全多媒体实例教学
B盘：最新最全配套资源



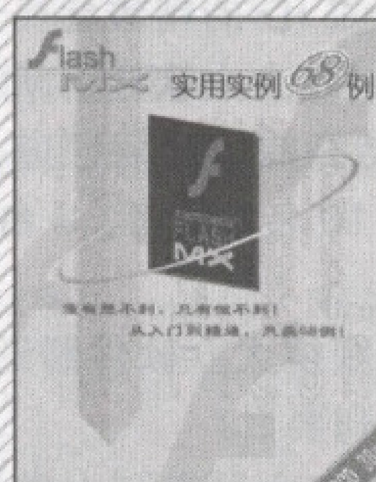
◆文字与图像
◆表格的应用
◆层的应用
◆窗口和菜单
◆CSS高级应用
◆Script实例
◆表单的应用
◆其他特效
◆Dreamweaver资源宝典

2CD 38元

Flash MX实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68例

A盘：动画语音实例教程
B盘：素材源文件精选源



◆文字特效
◆鼠标特效
◆音频技术
◆高级运用
◆游戏开发
◆Flash资源宝典

2CD 38元

超级BIOS魔法设置

BIOS优化升级、故障排除完全解决方案



◆上千种BIOS升级程序
◆数百种优化工具
◆上百种注册表工具
◆BIOS优化升级
◆故障排除完全解决方案

1CD 25元

超级注册表魔法设置

语音讲解、动画演示，修改过程撑弃原理，直接面向实际应用，易于检索，按图索骥解决问题



◆注册表设置完全解决方案
◆全程语音动画实例教程
◆注册表修改不再是难题
◆通过注册表进行系统管理
◆通过注册表进行硬件配置
◆通过注册表管理应用软件
◆通过注册表进行网络管理
◆注册表的安全管理及防杀病毒

1CD 25元

Fireworks MX实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68例

A盘：完全多媒体实例教学
B盘：最新最全配套资源



◆基本操作
◆图形图像
◆文字特效
◆动画特效
◆综合特效
◆Fireworks 资源宝典

2CD 38元

诚邀全国软件开发商、软件开发小组加盟　　诚征全国各地经销商、代理商

万众软件俱乐部

电　　话：010-62510224（24小时）
汇款地址：北京双榆树101信箱
网　　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

POP GAMER 大众游戏《大众游戏》周年庆典连环启动!

自2001年11月《大众游戏》创刊，我们惊喜的发现，《大众游戏》杂志已经迈入了1周岁的门槛，在这一年的时间里，我们得到了广告读者热切的关怀与支持，为了答谢广大玩家，我们特别策划了此次活动：

活动之一：

1. 我们将在《大众游戏》杂志第10、11、12期“读者调查表”中刊出此次活动的“集花”；请将本刊2002年第10、11、12期杂志“读者调查表”上此次活动的“集花”剪下集齐后一次性寄给《大众游戏》编辑部。
2. 凡是订阅《大众游戏》2003年全年杂志的读者，请将邮局订阅单的复印件寄回本刊编辑部。
3. 本刊编辑部将在以上两种读者来信中进行随机抽取。只要寄回“活动集花”或“2003年《大众游戏》邮局订阅单”其中任意一项的读者，都有机会得到大奖：
4. 此次幸运读者的奖项设置如下：

特等奖：1名　精英便携式PC一台
价值7500元

一等奖：1名　蓝龙9000显卡(64MB DDR SDRAM)1块
《魔兽争霸3》游戏玩偶1套
价值1400元

二等奖：8名　赤龙VE32DS显卡(32MB DDR)1块
《魔兽争霸3》游戏玩偶1个
价值600元

三等奖：12名　罗技极光旋貂鼠标1个
价值280元

纪念奖：30名　野牛游戏手柄1个
价值55元

礼　品：100名　165上网卡1张
价值50元

5. 本次活动收取参赛信件期限为2002年12月1日至2003年1月5日（以邮戳为准）；
6. 本次活动的幸运读者名单将刊登在2003年第2期《大众游戏》上。
7. 本次活动详情请浏览《大众游戏》官方网站：www.popgamer.com/bbs
8. 本次活动的最终解释权归《大众游戏》编辑部。

活动之二：

超值订阅《大众游戏》杂志！

~~原价:全年《大众游戏》杂志+《金山毒霸2003》1套=15.8×12+199=388.6~~　**现只需238.6元**

凡是订阅《大众游戏》2003年全年杂志的读者，您将有幸以超低价获得《金山毒霸2003》(限量1000套)，具体如下：

1. 在邮局订阅的读者请将邮局订阅单的复印件寄回编辑部，并同时汇款49元人民币，我们将免邮寄费奉上原价199元的《金山毒霸2003》一套；
2. 寄回本刊2003年邮局订阅单的复印件的读者也可参加本刊周年庆典活动的抽奖活动。
3. 读者也可直接汇款到杂志社订阅《大众游戏》杂志，现在你只需汇款238.6元就可得到全年《大众游戏》杂志和一套《金山毒霸2003》。
4. 汇款地址：北京市海淀区西八里庄亮甲店130号恩济大厦413室　晶合读者俱乐部收　　邮编：100036
请在汇款附言栏注明订阅杂志名称及所需附加品。

GRAPHICS BOARD

ELSA

www.elsa.com

有胆才敢玩"酷"

《勇士之王》、《战栗枪手》、《云思顿赛车4》、《未来水世界》、《猪兔大战》

五款不同类型的经典游戏，配合五款ELSA经典显卡，只给敢于玩酷的玩家。

有影有色才有胆，有胆才敢玩，要玩就要玩"酷"！

影雷者全新家族一览表

型号	显示晶片	记忆体	连接埠
影雷者925ViVo	GeForce4 Ti 4600 300 MHZ	128 MB DDR 650 MHZ	VGA、VIVO、DVI-I
影雷者525/128MB	GeForce4 Ti 4200 250 MHZ	128 MB DDR 440 MHZ	VGA、VIVO、DVI-I
影雷者525/64MB	GeForce4 Ti 4200 250 MHZ	64 MB DDR 500 MHZ	VGA、Video-Out、DVI-I

购买以上三款中的任何一款都可获赠《勇士之王》《战栗枪手》《云思顿赛车4》三款经典游戏

型号	显示晶片	记忆体	连接埠
影雷者517TV-Out	GeForce4 MX 440 270 MHZ	64 MB DDR 400 MHZ	VGA、Video-Out
影雷者517DV	GeForce4 MX 420 250 MHZ	64 MB DDR 333 MHZ	VGA、Video-Out

购买以上两款中的任何一款都可获赠《未来水世界》《猪兔大战》两款经典游戏

GRAPHICS GRAPHICS





艾尔莎国际科技股份有限公司 ELSA Asia Inc. 台北市南京东路五段188号7楼-11 电话：02-27685730 传真：02-27660873 E-mail: sales-tp@elsa.com.tw

www.on-data.com

昂达机构专业代理 技术热线：020—87636363

E-mail:service@on-data.com

为什么我选择金山影霸2003

超清晰强纠错 DVD/VCD 播放软件

特别支持 DVD



超值影音娱乐
享受只需49元

自动检测机器配置，增强修复低画质

不用在电脑上进行豪华装配，一样可以播放高画质的DVD影片，金山影霸2003会自动检测你的机器配置，提供不同播放模式，对低画质图像进行全面增强和修复，确保播放效果。

盘片较烂，却可流畅播放无噪音

第三代四级纠错，自动进行读盘纠错、数据纠错、解码纠错、错误图像纠错。采用DRD技术和SAP技术，快速跳跃错误数据、防死读、全速读盘无噪音。对错误图像数据造成的马赛克加以有效的分解和屏蔽。

播放画面就是比别人清晰亮丽

更趋完美的高清晰数码精密显像，真正的逐行扫描，物体细节清晰可见，高速运动物体流畅逼真，色彩亮丽柔和，创造登峰造极的影像品质。



原始影片画面效果



原始影片增强后效果

从网上随意下载一段影片即可轻松播放

无论是DVD，VCD，AVI，MPEG还是FLASH，一网打尽上百种媒体格式：

- ☑ Dobly AC3音频文件 (*.AC3)
- ☑ DVD视频对象文件 (*.VOB)
- ☑ 微软的波形声音文件 (*.WAV)
- ☑ MIDI音频文件 (*.MID; *.RMI)
- ☑ MPEG视频文件 (*.MPG; *.MPEG)
- ☑ MPEG-1 Audio Layer-2文件 (*.MP2)
- ☑ MPEG-1 Audio Layer-3文件 (*.MP3; *.M3U)
- ☑ MPEG-1视频文件 (*.M1V)
- ☑ MPEG-2媒体文件 (*.M2V)
- ☑ Windows媒体文件 (*.AVI)
- ☑ VCD视频文件 (*.DAT)
- ☑ Windows媒体文件(*.ASF; *.WM; *.WMA; *.WMV)
- ☑ Flash文件 (*.SWF)
- ☑ Real媒体文件(*.RA; *.RM; *.RAM)

......

咨询电话：010-86243222

金山游侠 2002 寻呼机珍藏号码大赠送



超强游戏修改工具

现在购买《金山游侠2002》，除可得到《月影传说》完全版之外，还可赢取游侠寻呼机幸运号码，幸运号码有222，333，444，555，777，999这样的号码再过一阵就可拿出来卖，赶快抢号吧！

金山词霸2002+金山快译2002　买金山毒霸送魔力宝贝　各大软件店有售　请到卓越网JOYO.com 订购

地址：北京市9636信箱-6A4(100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 总机：010-62524868 集团购买热线：分机186 OEM热线：分机753
OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net 数据恢复服务 分机619 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资5元

KINGSOFT®
金山软件股份公司

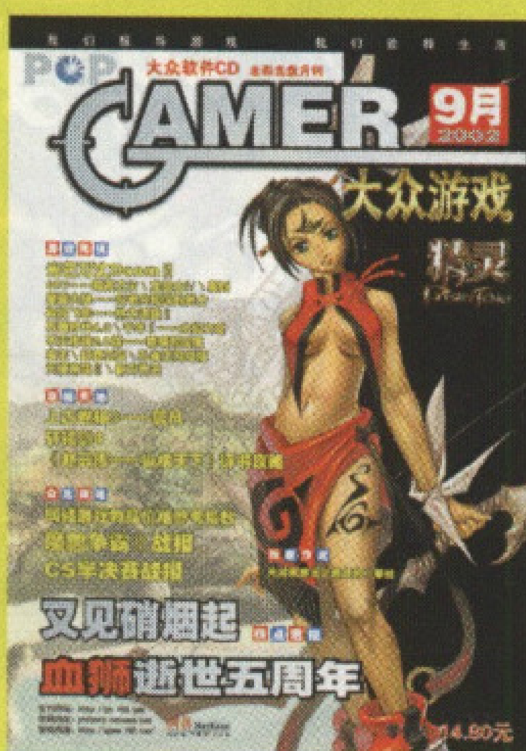
4刊方阵



大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

邮发代号：82-726

权威电脑普及杂志，电脑应用和娱乐的第一选择。
半月刊，彩色200页，6.8元/期，
年价：163.2元



大众游戏

邮发代号：82-727

我们报道游戏，我们诠释生活，提供中国权威游戏资讯。
月刊，全彩大16开附赠光盘，240页，
15.8元/期，年价：189.6元



大众硬件

邮发代号：2-952

实用的电脑硬件杂志，电脑购买与应用的第一选择。
月刊，彩色160页，7.8元/期，
年价：93.6元



锐zeal

新锐时尚杂志，主张锐体验、锐印象、锐应用，堪称锐不可当的选择。
光盘月刊，随赠全彩大32开192页杂志，定价18元/期，特惠价15元/期
年价：180元

方便——因我所需

上门订阅：想看杂志？懒得出门？如果您在北京、上海、广州地区那就拨个电话吧——185邮局订阅热线，坐享免费的上门服务。
邮局订阅：找到邮局、记住邮发刊号，您想要的杂志都会有。
网上订阅：网上商城：www.igo5.com或者登陆www.popsoft.com.cn 跟我们直接联系吧！
晶合读者俱乐部：您还可以直接与我们新成立读者俱乐部联系，热线电话：（010）88135693，客服信箱：club@popsoft.com.cn。
特别提示：从邮局、网上订阅或者任何其他渠道订阅的读者，都可以将有效凭证或其复印件寄到读者俱乐部，传真或Email也可以，立刻成为读者俱乐部的成员，享受下面所有特惠，不要放弃哦！

大众晶合精品期刊方阵，邮购更优惠，邮购热线：(010)88135693。

大航海時代

■晶合实验室

“大航海”系列游戏推出至今已经整整10年了，要说是十周年了，是该庆祝一下，而且如果你仔细想一下会发现，也正是这10年国内玩家成长了起来，从这个意义上来说，“大航海”系列是个见证，这10年是与众不同的。

这不是夸大其辞。

我们问过一些玩家，你对“大航海”这个游戏系列有什么感想？回答基本上是两种，一种是——“《大航海时代Ⅳ》？这个游戏不错呀！感想？玩过那么长时间，想不起来了，当时我打通关了的……《大航海时代Ⅱ》？没玩过，据说挺好玩的，可现在谁还玩那个？”另一种回答是基本相反的——《大航海时代Ⅱ》，太经典了，那时侯我为了玩这个游戏，一本地图册都快翻烂了……那个叫雷斯的红胡子海盗挺有趣，开始一直追着我打，后来是我追着他打，后来他成了我的水手……《大航海时代Ⅳ》？画面漂亮了，很多游戏比以前改动挺大的，还不错了！”

细心的读者大概能从上面的两种回答中品位出些什么，在做这个专题之前，我们试图为“大航海”系列做一个概括、一个总结，试图去解释这个系列兴衰成败的内在原因。后来我们意识到，这种努力是不必要的，“大航海”系列10年间的5部作品、一批批玩家的执着投入、一段段或兴奋或感伤的怀念性文字，还有就是对《大航海时代Ⅴ》的翘首期待，这就是全部……

系列回顾

大部分玩《大航海时代》的玩家都是在玩过《大航海时代Ⅱ》等后续产品以后才抱着追根溯源的态度来玩的，所以第一个感觉基本上是——画面太糙了。确实，《大航海时代》的画面即使在94、95年那时看也有些说不过去，更别说现在，但它毕竟是开山之作，到现在它留给我们的除了“老船长”们“想当年”的回忆外，更重要的是“创意”两个字。

一个游戏或一个游戏系列要想得到成功，好的创意不可或缺，“大航海”系列正是个典范。如今我们再次品评这个10年前制作的游戏，我们依旧只能说——好游戏。



◆大航海时代◆

这是1992年推出的作品，在MD等游戏机种上推出的可能要更早些。其实真正从1代就开始玩“大航海”的玩家并不是很多，想想92、93年中国PC机的普及率你就应该知道了，那时侯的大中学生能有在学校机房里用APPLE Ⅱ的机会就不错了，玩游戏不过是推箱子、吃豆和俄罗斯方块。当然，有部分玩家是在游戏机上玩的，游戏机上的《大航海时代》画面要比PC精致许多。





◆大航海时代Ⅱ◆

1994年推出的《大航海时代Ⅱ》是大航海系列的巅峰之作，虽然还不能肯定以后推出的后继产品不能超越它，但这个游戏给玩过它的玩家的印象是不可磨灭的。

本作的画面质量较前作有明显提高，640×480的游戏画面在如今普遍使用的17"显示器上还蛮看得过去，这是相当不容易的。

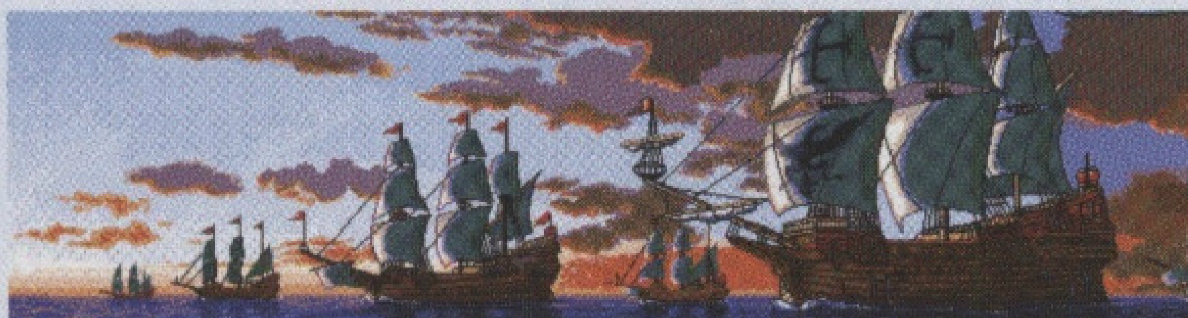






《大航海时代Ⅱ》同《大航海时代》相比，游戏各方面的设定更加完善，主人公也增加到6个，比较全面地从各个角度把令人热血沸腾的大航海时代通过游戏形式表现在玩家面前。6个主人公分属不同的国籍，身世背景迥然不同，每个人航海的目的也完全不同（这一点完全仿真于历史上真实的大航海时代，不同的人抱着不同的目的扬帆出海，海洋带给他们的境遇和结局也完全不同），这会在很大程度上增强玩家的代入感。6个主人公，至少会有一个是你喜欢的吧！

游戏的半开放式剧情的设计一直是"大航海"系列的亮点，玩家可以不受约束地尽情享受航海、冒险、贸易的乐趣，这种与MUD游戏相似的特性让很多玩家对这款游戏乐此不疲。游戏为多数主人公设计了两个结局，我们姑且称之为名声结局和事件结局，名声结局指名声到一定程度而封到一定的爵位就可以了；而事件结局是指每个主人公必须完成其特殊事件，达到其航海的最终目的才可以，可以说是完美结局了，而且有了结局并不代表游戏结束，你还可以继续航海去探寻未知的世界。这种较为宽松的设定也使游戏多了许多特别的玩法：有的玩家一叶小舟环游地球，到处冒险寻找遗迹；有的玩家整备舰队，到处追打海盗，什么红胡子黑胡子，务必将其收为下属才肯善罢甘休；还有的玩家自己做海盗，在直布罗陀海峡（大西洋通往地中海的交通要地）一蹲，过往船只一个也不放过……这个几兆容量的游戏带给玩家的乐趣是现在很多动辄几G容量的游戏所不可比拟的，给尽量多的玩家所需求的乐趣，这正是《大航海时代Ⅱ》乃至整个"大航海"系列成功之根本所在。





◆大航海时代Ⅲ◆



每一个成功的游戏、电影、小说都会被期待续作，《大航海时代Ⅲ》也是被翘首期待的，然而世事俱不能完美无缺。《大航海时代Ⅲ》在推出后相当长的时间里没有中文版，这给玩家带来非常大的难度，虽然还有许多狂热的Fans翻烂日文字典来玩，但毕竟少多了。"大航海"系列对于中国玩家来说出现了断档，这个断档将"大航海"的Fans分成了两个大群体，一个是从2代开始玩的玩家，一个是从4代开始玩的玩家。这正是前文提到的调查中玩家对"大航海"系列有两种截然不同的感想的原因，也正是我们说"大航海"的10年见证了国内玩家成长的10年的原因。

有些跑题了，下面接着说《大航海时代Ⅲ》，这款游戏较2代改变很大，可以自定义主人公，"亲身"投入火热的大航海时代，这是个了不起的进步。3代的剧情更加开放，虽然还有各式各样的事件，但没有任何强制要求，玩家完全可以随心所欲，在游戏里甚至还可以娶妻生子，让他（她）继承父业继续航海。

《大航海时代Ⅲ》另一个创新是增加了陆地探险，对于这种改变玩家们褒贬不一，综合起来看，在命名为"大航海时代"的游戏中陆地探险的比重占得过大会有些本末倒置的感觉，但完全没有也不好，还是该限定一个比例才是。



◆大航海时代外传◆

特别指出一下，这款游戏叫《大航海时代外传》而不是《大航海时代Ⅱ外传》，不少玩家都弄混淆了，这大概也是它没有紧接着《大航海时代Ⅱ》推出而是在《大航海时代Ⅲ》之后推出的原因吧。

不过话说回来，这款游戏大概只"配"做《大航海时代Ⅱ》的外传，引擎还是2代的引擎，不过是使用了Windows界面而已，故事情节也基本是2代的补充，两个主人公同2代里出现的

人物有着千丝万缕的联系。这款游戏只是一款过渡型产品，光荣公司经常使用这种伎俩，在受关注的系列大作无法及时推出后继产品时，推出一些小品级的外传（威力加强版、Windows版）来维系这个系列的热度。

当然，《大航海时代外传》同《大航海时代Ⅱ》相比，还是有若干改变的地方，游戏的剧情丰富而且贯穿始终（当然这么做减少了自由度，引起部分玩家的不满），在港口中可以菜单选择要移动到哪个建筑物（当然也有玩家说这样减少了探索的乐趣，真是众口难调呀），同时还在酒馆、造船厂等地设定了特别的NPC可以查询有关游戏的基本操作和设定等，即使是新上手的玩家也能很好地进行游戏，不能不感慨游戏设计者的体贴入微。



◆大航海时代IV◆

当这款期待了数年之久的大作最终来到玩家面前时，给人的第一印象就是——画面太精美了，但画面以下的东西呢？似乎不能完全对得起玩家们的数年等待。

游戏的主人公还是多人的，只不过给人留下深刻印象的不多（李华梅好些，因为她是中国人的缘故）。每个主人公都有相对独立的剧情却有着共同的奋斗目标——七海的霸者之证，这也是游戏的一处败笔。前文说过，不同的人出海的目的不同，就像《大航海时代Ⅱ》里的诸多主人公那样，哪能所有人的目标都是称霸世界？况且这也是根本做不到的，当时出海的冒险者有谁能保证活着回来？想想麦哲伦的第一次环球航行，数百水手最后只剩下18个，麦哲伦本人也死于半途中。即使是游戏没必要完全拟真，但也不能太夸张了。

游戏的剧情安排过死还有另外一个后遗症，那就是游戏后期乐趣的匮乏，似乎只能用寻找宝物来消磨时间，完全没有2代那种“这个游戏我可以永远玩下去”的感觉！

即时的战斗玩家也不太容易接受，胜负的偶然性增大了，而且剥夺了2代中玩家单挑敌人获胜的快感。

上面说了《大航海时代Ⅳ》的一些问题，其实平心而论，这个游戏还是很优秀的，只不过玩家原本的期望太高了。不过不管怎么说，4代受欢迎的程度远不及2代，有时我常想，是2代太好玩4代不好玩呢，还是4代的时候游戏太多显不出它来，或是玩家们的标准越来越高了呢？应该是兼而有之的吧！



后来，《大航海时代Ⅳ》又出了威力加强版，在原来的基础上做了很多改进，要说这“威力加强版”也算是光荣公司的特色，暴雪的“星际”只会有1.08版、1.09版，绝对没有威力加强版就是了……

老船长手记

下文是一些资深的玩家（编辑）对“大航海系列”的回忆，从中读者朋友们也许可以领悟些什么。

黑暗 “提督，你见过公主吗？听说是个很漂亮的女人，真想见她一面”，公元1502年2月21日，航海的日子就这样开始了，我只有2箱水晶、5箱胡椒、1000枚金币和叫一条做Hermes的练习船。千万别相信事隔10年我还能记得我船上的胡椒数量，之所以清楚地知道，是因为本文的策划强烈要求我再玩一遍这个游戏！1992年的游戏，我玩的时间大约是在93年，那时候刚买了我的第一台电脑（是386但不是DX，就是没有FPU的简装386哦！），真是10年弹指一挥间。

16色的画面、320×200的分辨率、海上艰难的操控方式，但在90年代初，这就是经典之作，更何况它还支持鼠标！自它而始，奠定了“大航海”系列成为经典巨作的基础。面对16色的屏幕我们开始考虑航海、地理、贸易、船队管理等方面的问题，航行过程中还有海盗攻击、风向、海水流向等意外影响。我记得最可怕的一句话是“某某船不见了！”，其次就是“某某船没有粮食了！”，刚开始对港口还不太熟悉的时候，没有粮食就是天大的灾祸啊！

游戏最关键的所在除了要熟悉世界港口分布图，还得记住各个港口的特产及物价，以便更快地从贸易中获取金钱。当时我玩游戏有一个良好的习惯，就是记笔记，曾经有过玩某个游戏用完一个笔记本的纪录。玩解谜游戏我会把NPC说过的话也记下来以便作分析，RPG也是哦！那个年代的NPC很重要，不像现在，大都说些不知所云的话。游戏的过程其实并不复杂，来回于世界各地做贸易，慢慢发展自己的船队，强大以后获得掠夺许可证，做国王认可的海盗以壮葡萄牙国威。这也是整个系列的主线吧！

95、96年期间，有段时间社会舆论对电脑游戏的反感度相当高，“大航海”就常常被搬出来当作寓教于乐的典范，对整个未知世界的探索，在“大航海”中得到了很好的体现。游戏中有70个港口分布5大洲，无论对于孩童还是成人，这种探索始终是一种充满吸引力的乐趣，不过当时已经是“大航海”的2代了。

鲲 我第一次玩的《大航海时代》是MD（SEGA在土星之前发行的机种）上的。那个版本相当于PC版本的一代，但有许多的改良，同时因为是用电视显示，画面绝对不可同日而语（TV版是256色以上的，PC版只有16色）。当时的版本是日文版，完全看不懂，全靠着当日某游戏机店老板提供的攻略来摸索。

刚开始我自然只能跑些欧洲的短期航线赚点微薄利润，当我攒够了钱制出了游戏中可以制造的最大型号的船、配备了最强的大炮后，我加满了水和食物，开始了环球航行的旅程，那种孤帆远渡重洋探索未知领域的感觉真是太好了。最危险的一段航程应该是西伯利亚部分，漫长的航线上只有几个港口，而且不提供水和食物的补给，我是在水手几乎全饿死的情况下才到达中国的。当所有的港口都已经被发现后，我却不知道该怎么进行下去了。虽然疯狂地给公主买昂贵的礼物、停靠在敌国港口将敌人的舰队几乎全部消灭，但仍然无法出现情节发展，最后只有放弃了。

2年后，我见到电脑上的《大航海时代Ⅱ》，因为是中文版，所以满怀信心地又开始了环游世界之旅。后来看到许多玩友写的

文章，说从游戏中学到了多少知识等，也有很多的同感，至少对许多原来只是地理教科书上的方块字有了感性认识。

蓝星　我是95年接触到《大航海时代Ⅱ》的，那时家里刚有了PC机，此前也没有玩过什么像样的游戏，《大航海时代》也没有玩过。

游戏的画面很漂亮，配乐虽然简单但特色鲜明，有种百听不厌的感觉。看过片头的动画，突然觉得有些热血沸腾，好男儿就要出海呀，我觉得我也必须到大海上闯荡一番。

最开始选的是阿兰·维斯特，初期条件很艰苦，船又小又破，还没有几个钱（就这几个还是东挪西借的），只好老实做小本生意，好在伊斯坦堡到雅典这段黄金发财路线很不错，加上我的商业天赋，不多时就有些钱了。有钱了也有很多烦恼，海盗总是时不时光顾，虽说把钱存在银行里不会有什么大损失，不过货物不能总存在银行里吧？再说航海日志里总写着“由于某种原因不得不撤退”也很没意思！

后来听说海盗在地中海一带猖獗，其他地方相对弱很多，就动了去亚洲观光的念头。哎，路过非洲西部时候还赶上暴风雨，好不容易死里逃生、历尽千辛万苦来到亚洲，没想到海盗居然追了来。太夸张了吧，为了抢劫我一次竟然不远万里而来。

没办法，人善被人欺，我花了大本钱投资造船厂搞建设，终于有了大型轮船。这回该我去打海盗了，真解气呀，打得他们只能在酒馆里喝闷酒说“我现在四处漂游，无所归依”，真是爽极了。

没玩这个游戏之前，一直以为自己地理学得不错，一玩起来才觉出“书到用时方恨少”呀。于是就恶补，一本地图集已经画花了，一个笔记本里密密麻麻地记满了各个港口的经纬度、有什么特产和宝物等资料，便是在学校读书时也没有这么认真。现在想起玩《大航海时代Ⅱ》的情景还是感慨万分，游戏也玩了有七八年了，让我这么费心思去玩的就再也没见到。

辰烽　我已经老了，许多年只是站在海湾的小屋边，静静地看着潮涨潮落，静静地看着手中一张未完成的海图。

我是大航海时代里的第一批探险者。我当年的船长早已死去，我当年的同伴早已死去，我当年的水手也早已死去；只有我在这里静静地思念当年的光荣与梦想。

在过去的岁月里曾先后4次掀起大航海的热潮，我都一一置身其中。第一次出海我知道了什么叫浩瀚无边；第二次出海我唱起了这样的歌：“我们是海盗，凶猛的海盗，左手拿着酒瓶，右手捧着财宝。我们是海盗，有本领的海盗，美丽的姑娘们，请你来到我的怀抱。我们是海盗，自由自在的海盗，在骷髅旗的指引下，为了生存而辛劳。我们是海盗，没有明天的海盗，永远没有终点在七大洋上飘荡的海盗……”；第三次出海我从一位海盗先辈——威廉·丹比尔（英国著名的海盗探险家，对地理、气象、水文现象和海洋动植物的研究有很深的造诣）那里听到了这样一句话：“对于我来说，当海盗所抢劫来的财宝远比不上我所绘制出来的地图珍贵”；第四次出海，我有了一个梦想，希望能用一份有益的成果多少赎去我曾犯下的罪恶。那时我已经想到自己可能是最后一次出海了，行动已略显迟缓，剑法熟练但无力，更可怕的是我的心里早已不再有“叠浪扑礁岸，孤帆赴海天”的豪情了。那时我常想到我总会有如今日老迈无力的一天，总会有到海的尽头去再见我当年船长的一天，我只想尽快地画出威廉·丹比尔不曾完成的全球航海图，于我是个纪念，于后人是个帮助。

我真的老了，我再也无法理解我熟识的大海了。当年航海更多的是为了生存、贸易与探索；而如今却是为了争夺什么霸主之证，为了独占天下。我已经老了，我不想再去重复当年的血与火、杀戮与抢夺，我只想完成我的梦想。但人们好像已经疯狂了，一股股势力霸占了一个又一个港口，他们剥夺了我自由贸易的权利，还让我无法建立起完整的航线，在我的梦想将永远将成为梦想的时候，我只能再次重复我不想重复的一切。

终于大海安静了，我看着一个个霸主之证，看着自己所谓的无敌舰队，看着一箱箱的金银财宝，我又一次实现了我实现过的一切，未完成我未完成的梦想。当我最后带着船队从美洲驶向威廉·丹彼尔曾发现过的澳洲时，我感到我真的老到无法理解这个时代了。人们为了争夺海洋的霸权，建造了越



来越强悍的战舰，却无人再去建造当年的远洋探险船。我没有了粮食、没有了水，我真想就这样一直走下去，哪怕去见我的老船长，我也要实现最后的这个梦想。可我回身看到我的水手时，我感到我已经老了，而他们却那样年轻，这么多的年轻人不应该陪我这个老人走上没有希望的绝路。我只有返航了。

我已经老了，我默默地扬起手臂，让那个承载我梦想的海图随风逝去。我默默地走向大海，不再有我的船、我的剑、我的水手，我要再次出海，去寻找我的船长、我的梦想。

对《大航海时代V》的展望

下文是对可能会在不久后推出的《大航海时代V》的期望，是上述老玩家对《大航海时代V》的无责任构想，等游戏真的推出那天，大家可以对比一下，哪些期望变成了现实，哪些还仍旧是期望，或者说事实已经超过了我们的期望。不管怎么说，这希望不正是我们永远向前的动力吗?

黑暗 我一直希望能够玩到更忠实于历史的"大航海"，因为我对那个年代一直充满好奇心，如果历史事件、港口资料、社会环境能够进一步提高拟真度，可能更有意思。

前一阵玩网络游戏《精灵》，发现游戏中的景色相当不错……如果在航行时能看见海天一色、日升月落，那一定也美不胜收吧!

鲲 目前还没有听到光荣开始做《大航海时代V》的消息，个人希望光荣能从技术角度进行突破，所以下面的应该是期望而不是猜想。

起始时间：大航海时代，也只能是这个时代了，总不能改成泰坦尼克环游世界吧（编者：作成现代版的大航海，可能也会很不错吧）。

起始地点：欧洲、非洲、亚洲一共设计五六个国家作为起始城市。

人物：最好是全部取材于历史，更有现实感，比如哥伦布、郑和等。

故事内容：保持前代的特色，每个人都有不同的故事背景和目标。

技术：全3D模式，但人物头像可以用2D画好后贴上，3D更容易表现球形的世界和海战，同时增加港口的建设功能。

蓝星 前一段看过一篇有关"大航海V"的介绍，由于光荣公司历来不会很早公布游戏的各种细节，该文中说到的大约也和本文一样——是期望而已。

我个人觉得，5代应该以2代的基础向上做，加入一些3代里的有益设定（自定义主人公、可以结婚生子等）。人物要不要取材于历史无所谓，因为即使你扮演的是哥伦布，也不可能按照他的生涯来进行游戏，所以是不是哥伦布也就无所谓了，但我不反对他们以NPC的形式出现。当然，大的历史背景还是越仿真越好，画面2D、3D无所谓了，只要漂亮就好。

重点是要在网络化上下功夫，这里不是要求Internet的那种网络游戏，毕竟技术方面还有一定难点，只是局域网联机就可以了。另外就是游戏多主人公之间的互动也要做好，这种类似MUD的特点也正是游戏吸引人的地方。



辰烽 如果说我对新一代的"大航海"有什么样的希望或者奢求，其实很简单，就是在2代设定的基础上增加网络功能就可以了。其实在我的心目中《大航海时代Ⅱ》一直是个很完美的游戏，主要在于其真正体现出历史上大航海时代的诸要素，自由贸易、海盗文化、探险精神和殖民开拓。2代几个很突出的特点在4代中其实都被抹杀了，比如极高的自由度，这种自由度并不简简单单的是可以自由航行，而是可以自由选择职业、自由选择生活方式。你无论是做生意、探险、当海盗都能完成游戏，而不像4代必须老老实实地按游戏主线才能顺利进行。大家可以仔细地想一下，2代的大航海其实是多么好的一个网络平台：港口的酒吧就是最好的聊天室、旅店相当于医院、工会可以领取任务，另外商店、市场、银行一应俱全。

如果说有什么需要改进的地方，我觉得4代中的战斗方式比较可取（这个问题可能争论较大，我姑妄说之）。试想如果两方正在交战，此时一方增援舰队赶到，如果是回合方式，就断难立即加入战斗，这不能不说将会是很大的遗憾。另外就是可以在城市里建自己的房子，然后娶妻生子，让大航海的梦想绵延不绝。

《大航海时代V》应该是什么样子的呢？简单说，前几代作品好的地方都要保留下来，其他游戏值得借鉴的地方也要加进去，再结合时下的流行趋势，就完美了。

任何游戏受欢迎都有其必然的原因，"大航海"游戏所依托的真实的大航海时代正是这个游戏吸引人的原因之一，就如同"三国游戏"受欢迎与英雄崇拜分不开一样，这个充满冒险与挑战的"大航海"一样可以让玩家全身心地投入。明白了这一点，那么"大航海V"就一定要在构筑真实的历史背景上下功夫。

细心的玩家会发现，已经推出的5款游戏的起始时间差别很大，《大航海时代》开始于1502年，《大航海时代Ⅱ》开始于1525年，《大航海时代Ⅲ》开始于1480年，《大航海时代外传》开始于1525年，《大航海时代Ⅳ》应该开始于16世纪末期（游戏里很多情节可以确定4代的故事发生在2代之后的几十年），所以《大航海时代V》的起始时间可以参考三国类游戏的剧本模式，比如1502年剧本、1540年剧本等。历史上的大航海时代的起始终止时间虽没有严格界定，但延续数百年却是不容质疑的，从这一点上来说以时间段来划分剧本完全可能，也是必要的。

同时在不同的时间剧本中，各个国家的实力对比也不同，对各国籍玩家的影响也不同，这也可以和历史相对应，进一步增加真实感。

另外就是要考证细致，比如说对中国明朝的经济、军事、航海实力的评估，在郑和时代应该是非常强的，一直以来说明朝闭关锁国，然后是倭寇之乱，但那是以后的事。虽说郑和此行无任何军事目的，纯粹为"扬国威"什么的，但你能想象完全没有军事保障的郑和船队能完成那么多次远洋航行吗？所以当时明朝的军事实力和航海水平都是在世界前列的。

上面说的是时代背景，接下来就是人物，人物要不要取材于现实呢？这个是众



口难调的事。完全取材于现实必定使游戏者受到很多限制（哥伦布毕竟不能和郑和等同起来，如果玩家用郑和来进行游戏最后却做了海盗，总有些不可接受），同玩家所欣赏的大航海系列的“自由度”背道而驰，但这样仿真感会比较强。

综合起来考虑，最好如2代那样虚拟几个（8个？）主人公，每个主人公的身世背景、航海的目的都不同，当然要有一个中国人，其他的就无大所谓了。历史真实人物也可以做到里边，当NPC就可以了。大家玩游戏时碰到哥伦布，他对你说前面的港口有什么特产卖，想想就是很有意思的事情。

自定义主人公一定是需要的，根据玩家选择的国籍要有不同的事件，不能有千人一面的感觉。另外玩家所扮演的主人公与其他主人公要有互动，根据玩家的不同选择，事件的发展也应该略有不同。

上学的时候听老师讲记叙文的四要素——时间、地点、人物、事件，前三者已经说过了，剩下的事件更是游戏好不好玩的关键。前面也说了些，就是事件要丰富，要有所有主人公的共同事件，也要有每个主人公的特色事件，事件也不能太简单，要有多重选择，体现玩家的意愿在里边。比如在某港口，有人拦路问你要钱，如果你认为是拦路抢劫，选择和他战斗，则双方成了仇家，以后不论是在什么情况下遇到都会开战；如果选择说服教育，则对方会羞愧离开；如果慷慨解囊帮助对方度过难关，则对方会以宝物相谢，或者是引发其他情节，对方也可以加入成为得力属下。其实这种事件在RPG游戏中非常常见，但加到“大航海”中一定别有乐趣。

接下来的问题就是游戏要不要3D化？从整体上来讲游戏3D化是一种趋势，而且地球是圆形的，航海时看见太阳在天边升起，用3D来表达也很恰当。但从唯美的角度来讲，完全3D化也不适合，2D、3D应该有一个完美的结合才对。

“大航海”系列的战斗体系变化很大，即时或回合或兼而有之，其实玩家对这个很能“适应”，不过从趋势来讲，即时或许更好些。其实即时或回合都不是关键，下一层的具体设定是否合理，才能真正决定战斗系统是否会受欢迎。

再有就是网络化的问题，正如辰烽所言，“大航海”系列有很多可以做成网络游戏的特质，但能不能做是一回事，去不去做是另一回事。以光荣公司的一贯表现来讲，将来也许会做一个《大航海时代Battlefield》，想《大航海时代Ⅴ》变成纯网络游戏，基本没这种可能，加入局域网功能就很不错了。

虽然明知不可能，不过想想总是可以吧，网络版的“大航海”应该是什么样子呢？其实也没多大变化，玩家能做的大致也就是2代中6个主人公所做的事，初期是冒险找遗迹或经商赚钱，当然比当海盗抢也可以，然后用钱买船买装备武装自己，实力强了即可成为富一方的大商贾，也可以当危害一方的海盗，或者为国家效力成为“准正规海军”。

但这时要面对一个网络游戏都要面对的问题——如何对待PK，如果不加限制，玩家初期很难存活，限制太死又减少了很多乐趣。由于玩家可能没有级别的概念，所以说多少级以下不能PK不行，以拥有的金钱数来定也不科学，但“大航海”里国家的概念也非常好，比如你当海盗，可是当你连续袭击某国商船时，该国强大的国家舰队（NPC）就会自己找上门来，这样就能很好抑制PK。

如果是只支持局域网，问题就简单多了，“博德之门”系列、“暗黑破坏神”系列都有很多可以借鉴的地方。

剩下的就都是细节了，如2代在城市中可以自由穿行，这种置身其中的感受比起4代要强一些。

结语

长时间在海上航行的水手，最大的希望大概就是一觉醒来船已经靠上陆地。对于“大航海”的Fans来说，这陆地就是《大航海时代Ⅴ》，让我们睡去吧，带着对过去的回忆和对未来的憧憬，等我们醒来，伟大的大航海时代就又要开始了。P



《碧雪情天外传——冰雪传奇》事件专访

■本刊记者 Littlewing

近日创意鹰翔开发的《碧雪情天外传——冰雪传奇》由恒星互动数码科技发展有限公司和世纪雷神代理的两种版本同时上市，到底版权归属哪方？针对此事记者对创意鹰翔和世纪雷神进行了独家采访，让我们看看曾经是合作伙伴的他们是如何卷入这场纠纷的。

作为开发者的创意鹰翔经理林广利告诉记者，创意鹰翔前期的产品《独闯天涯》就是世纪雷神代理的，但是当时的合作并不规范，《独闯天涯》的款项世纪雷神至今尚未付清。但代理商欠款已经成为普遍现象，一是出于对合作伙伴的的信任，二也是无奈之举——创意鹰翔又把《碧雪情天》和《冰雪传奇》交给了世纪雷神代理。但是这两个产品的款项世纪雷神依然没有付清，创意鹰翔迫于无奈中止了双方的合同，并且把《冰雪传奇》交给了恒星互动数码科技代理，但是世纪雷神却依然把产品推上了市场，连创意鹰翔都不清楚世纪雷神是从哪里得到的游戏母盘。

而作为代理商的世纪雷神公司市场部经理高云鹏告诉记者，世纪雷神代理的《碧雪情天》和《冰雪传奇》创意鹰翔都没有按期推出，拖期给世纪雷神造成的损失又由谁来承担？8月底世纪雷神收到了创意鹰翔的单方面解约书，在世纪雷神未同意放弃《冰雪传奇》代理权的情况下创意鹰翔把《冰雪传奇》交给了恒星互动数码科技代理，而且"恒星版"的《冰雪传奇》里面的游戏小说是世纪雷神支付的稿费，"恒星版"《冰雪传奇》的封面也是世纪雷神付款设计的。创意鹰翔的做法给世纪雷神带来了巨大的损失。

双方无法达成共识造成了两种版本《冰雪传奇》同时出现在市场上的情况。最终世纪雷神一纸诉状将创意鹰翔告上了法庭，要求创意鹰翔停止与恒星互动数码科技的合作，收回上市的"恒星版"《冰雪传奇》。记者在9月5日来到海淀人民法院，对"世纪雷神诉创意鹰翔侵权"一案进行了旁听，但创意鹰翔当庭提出了反诉，要求世纪雷神归还《独创天涯》、《碧雪情天》的欠款并收回上市的"雷神版"《冰雪传奇》。法院认定双方诉讼的为同一事实，由于创意鹰翔的反诉世纪雷神需要15天的辩论准备时间，此案将在15天之后重新开庭审理。

创意鹰翔和世纪雷神孰是孰非？请留意本刊记者对《冰雪传奇》事件的后续报道。



世纪雷神公司出品的《碧雪情天外传——冰雪传奇》(定价:29元)



恒星互动数码科技出品的《碧雪情天外传——冰雪传奇》(定价:49元)

天晴数码访谈录

■本刊记者 寂静的冰河

《幻灵游侠》是目前市场上为数不多的国人自己开发维护的网络游戏之一，尽管没有其他韩国游戏那么红火，但是市场人气也在不知不觉增长着，关注该游戏的玩家也越来越多。而10月份该游戏又推出2.0版本。为此，本刊记者特地对天晴数码的游戏主策划张三丰进行了采访，对游戏中的一些焦点问题进行了采访。以下是采访的全记录。

大众软件：感谢你接受我们的采访，能不能谈谈大家关心的《幻灵游侠》目前的运行情况。

张三丰（以下简称张）：《幻灵游侠》自2002年3月18日正式上市以来运行情况一直良好，目前已经在全国范围内开通了11组27台服务器，稳定的注册用户超过600万，同时在线人数已经达到5万人，这些数字在持续增长中。因此，我们不断增加服务器数量，提高服务器质量，以保证游戏顺畅。

大众软件：谈谈我们关心的游戏升级。目前收到的玩家反映如何？很多人说"幻灵"是模仿"石器"的，那么与"石器"的频繁升级，推出各种"xx包"相比，"幻灵"的升级主要集中在哪些方面呢？

张：玩家反映"幻灵"和"石器"类似，其主要原因是这两款都属于养宠类游戏。养宠物的游戏最早出现的并不是"石器"，最出名的应该算风靡日本的《口袋妖怪》。所以将"幻灵"和"石器"归纳为同一类型的游戏才是正确的说法。但是与其他养宠类游戏所不同的是，《幻灵游侠》的宠物有更多的玩法，比如宠物的进化、幻化、相生相克等机制，这些都是其他游戏所没有的。

大众软件：游戏的开发、维护小组有多少人？核心成员是谁？能否简要谈谈对于升级工作的感受？

张：天晴数码游戏开发小组共有60多人。核心成员主要是策划部，游戏程序部，2D、3D美术部，市场部，事业部，系统技术部，客户服务部以及行政部各组组长和《幻灵游侠》项目负责人。升级工作的感受应该是"痛并快乐着"，天晴人对待工作的态度是秉承"将工作当成乐趣"的精神。升级工作很繁重，需要和玩家耐心交流，仔细整理意见，最后形成新功能的方案。网络游戏是服务性质的，升级也是售后服务的一种，只有不断升级完善，才能为玩家提供最好的游戏环境。



大众软件：游戏的外挂是个大问题，"幻灵"的外挂情况严重否？是怎么样避免外挂的？

张：网络游戏的外挂的确是让人十分头疼的问题，它影响了游戏的公平性，也严重影响了游戏的质量。《幻灵游侠》的外挂现象并不严重。而且在对外挂的问题上一直持以严厉打击，坚决杜绝的态度。《幻灵游侠》是一款本土自主开发的网络游戏，拥有全部的知识产权，可以在程序上持续尽力完善，能够在BUG和漏洞出现的第一时间进行补救，使外挂无法存在，尽量将所有重要的计算都在服务器上完成，这样就从根本上消除了外挂的最大危害。其他一些类似可以自动打仗之类的外挂软件，对游戏的公平性等的危害相对较小，一般就是针对性地处理了。我们希望为所有的"幻灵"玩家提供一个公平、完善的游戏环境。

《大话西游Online 2.0》变身神兽



网易公司为答谢广大玩家对《大话西游Online 2.0》的支持，决定限量发行1000套《超级神兽包》。刮开《超级神兽包》内的变身神兽卡后可以获得一个序列号，玩家进入游戏以后，在聊天框里输入特殊指令+序列号就可以激活玩家当前账号，在当前服务器获得一个月免费游戏时间并且任意挑选游戏中6种神兽宝宝中的一只。你可以将它们练至50级，从而培养出属性要比游戏中原有的最强神兽还厉害的变身神兽。关于“神兽包”的进一步报道请随时关注《大话西游Online 2.0》官方网站：http://xy2.163.com。

风雷时代开发移动游戏



打算进军移动游戏事业的风雷时代，很早就与索尼和爱立信公司签约，为其在台湾地区开发移动游戏。目前公司已成功运用索尼、爱立信所提供的多媒体信息发送平台及技术（MMS Mass Distribution Platform），把《圣女之歌》衍生内容应用于手机动画、手机动画短信息及手机游戏。



在台北市国际电信暨网络展览会上，风雷时代提供的《圣女之歌》移动游戏简易展示在专属摊位展出后，获得了极高的评价。

《剑侠情缘网络版》开发完成80%

目前，《剑侠情缘网络版》地图场景、客户端、计费系统等设计已基本完成。为了保证《剑侠情缘网络版》研发的顺利进行，西山居甚至将开发已接近尾声的《中关村启示录2》推迟到明年暑期上市。游戏除了强调合理的战斗之外，还为不喜欢打仗的用户提供了多达6种以上的赚钱途



径，如挖矿、采药、砍柴、捕兽、打造、配药等。此外，为了平衡剑侠世界里男性和女性比例，游戏专门设置了一个特有的女性职业。《剑侠情缘网络版》在本月底进行公开测试。

天人互动开始搭建《无冬之夜》服务器

近日，天人互动公司正式授权网图公司和古城热线（www.xaonline.com）开设国内第一批《无冬之夜》INTERNET服务器。此次《无冬之夜》服务器共分3组，分别运行不同MOD。Neverwinter Nights服务器地址为202.108.207.120：5121，最大游戏人数64人，为标准剧情游戏；Neverwinter Chess为BioWare官方设计的MOD，服务器地址202.108.207.120：5123，最大游戏人数12人；天人互动演武场（COC Beta1）服务器地址为古城热线：218.30.12.226:5121，网图：202.108.207.120：5122，最大游戏人数32人，除了常规的PVP外，天人互动还特别在该MOD中加入了中文语音。

奥美成立官方玩家俱乐部





作为《魔兽争霸Ⅲ》、《星际争霸》和《反恐精英》三款电子竞技游戏的中国总代理，奥美电子连同上海技展信息科技有限公司成立了玩家俱乐部，引导玩家的理性娱乐，旨在把电子竞技朝健康的方向发展。目前，奥美电子已经推出了《魔兽争霸Ⅲ》的官方规则，此后还要陆续推出《反恐精英》及《星际争霸》的官方规则和裁判守则。同时奥美官方玩家俱乐部将会同网吧组织权威的官方活动以及网吧联赛等。比赛都将使用制定的官方规则，并将推出官方俱乐部玩家积分系统。玩家可以将任何建议或意见发表在奥美官方俱乐部赛制讨论论坛http://club.war3cn.com，或邮寄E-mail至电子信箱gamesclub@163.com。

大众传媒与“魔兽Ⅲ”

基于最近奥美电子“上Battle.net赢大奖”活动的影响，北京电视台一套（北京卫星电视）数码动力栏目将播放“魔兽Ⅲ”Battle.net中国排名第三苗威和中国第五傅博的专访；中国教育电视台电脑之夜，上海电视台生活频道对此次活动前十名选手也会进行专访；而北京电视周刊、北京娱乐信报、上海电视周刊在每月的中下旬开设奥美Battle.net英雄榜专栏，介绍每月为中国玩家争光的《魔兽争霸Ⅲ》玩家成长经历以及他们的战略战术。江西商报、成都商报、广州青年周刊也会对“上Battle.net赢大奖”活动以及获奖玩家做相应的跟踪报道。

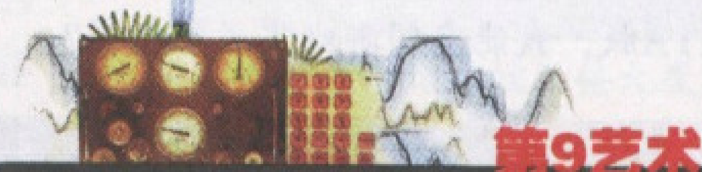
《石器时代》校园版进军教育网

北京华义联合软件开发有限公司目前与赛尔网络有限公司合作，专门为教育网用户加设了两组教育网专用服务器，并推出《石器时代4.0》校园版。

《石器时代4.0》校园版只限教育网用户使用，Internet用户无法进入游戏。只要玩家连接到教育网，就能够在教育网的速度下进行《石器时代》游戏。《石器时代4.0》校园版充值需要教育网专用WGS卡，请玩家注意分别。

《无冬之夜》原厂汉化

天人互动目前即将推出的《无冬之夜》中文版本，将由国外原厂汉化。尽管在国外，将游戏进行多种语言本土化翻译后，再于相应地区展开销售只是寻常的发行手段之一，然而由于国内盗版问题等原因所致，代理游戏常常因为技术有限或无法拿到程序源代码而导致汉化质量降低。这次，应天人互动的要求，《无冬之夜》将由Infogrames公司进行原厂汉化。由国外提供翻译文本，国内对文本进行翻译校对，再于国外进行汉化技术工作，最后由国内审核修改。



第9艺术

“《辐射Ⅲ》！《辐射Ⅲ》！《辐射Ⅲ》！”
——《冰风谷Ⅱ》中女性术士的幽默语音

“我们没打算去琢磨什么硬件。理想的办法就是在所有家用电器里都装上能玩游戏的操作系统。”
——SCE（索尼电脑娱乐）发言人福永建一接受路透社采访时如是说

模拟城市4

SimCity4

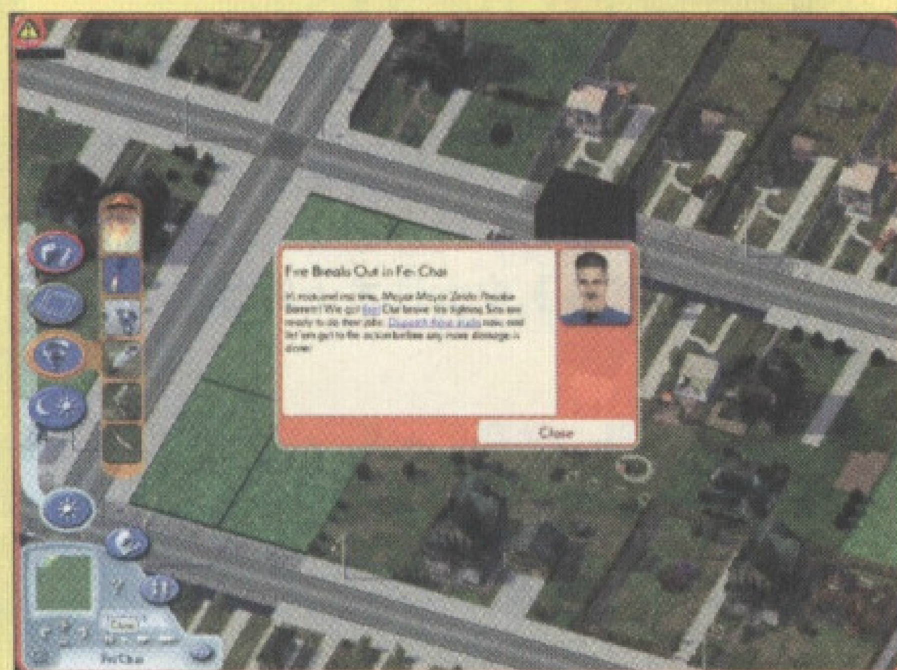
■晶合实验室 古留之柴

游戏类型	策略模拟
制作公司	Maxis
发行公司	美国艺电（Electronic Arts）
上市日期	2002年第4季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

编辑按： 在决定将很大一部分时间投入到这些游戏中之前，我们必须仔细考虑一下它的乐趣究竟在什么地方，并且以此来纠正我们可能出现的烦躁态度，对游戏进行潜在化甚至是强迫式的热爱。而事实上，有些时候你会觉得一步步建立起一个庞大的政经机器，比单纯的打杀要有意思得多。我们很幸运地能够在许多人正式购买到这款游戏之前就一睹其真面目。《模拟城市4》在过去几年里一直沉寂在新的摸索和寻找中，以至于人们都只记得从前那Windows式的游戏界面，几乎忘记了建设一个城市所带来的快感和激情。



这是BETA版，我能查阅游戏完成状态吗？



请注意这座城市的名字。它是我起的。

13年前，威尔·瑞特的《模拟城市》为饥渴的玩家提供了一个建立属于自己城市的机会。当然，现在看来这并没有什么了不起的，但是在1989年，《模拟城市》可不是简单地填海造田。从那以后，Maxis就一直在推出《模拟城市》的近似作品，尽管这些后继的游戏也相当成功，然而其中却没有诞生像原作那样能够产生巨大反响的作品。事隔多年，Maxis把希望寄托在了该系列的第4部作品上，而这一次，他们希望多年的心血不会只是一种在作品编号上加1的商业行为。

由于《模拟城市2》和《模拟城市3000》基本上只是对一代在画面细节和游戏表现上作了修正，所以开发小组决定给《模拟城市4》以一个全新的面貌。你作为一个城市的市长，必须在旧金山海湾地区选择一片空旷地域作为自己城市的拓荒地，从而展开初步的建设和规划。记得在《模拟城市3000》中建立一所学校，那么整个城市人民的受教育程度都将提升，而事实上这根本是不可能的。《模拟城市4》对某些具有区域性质的建筑进行了影响范围设定，包括学校、医院、警察局、消防局……它们都有各自的管辖半径。当你建造这些设施时，地图上会以设施为中心出现一个表示覆盖面积的圆环，以方便玩家在城市整体上的管理和调控。

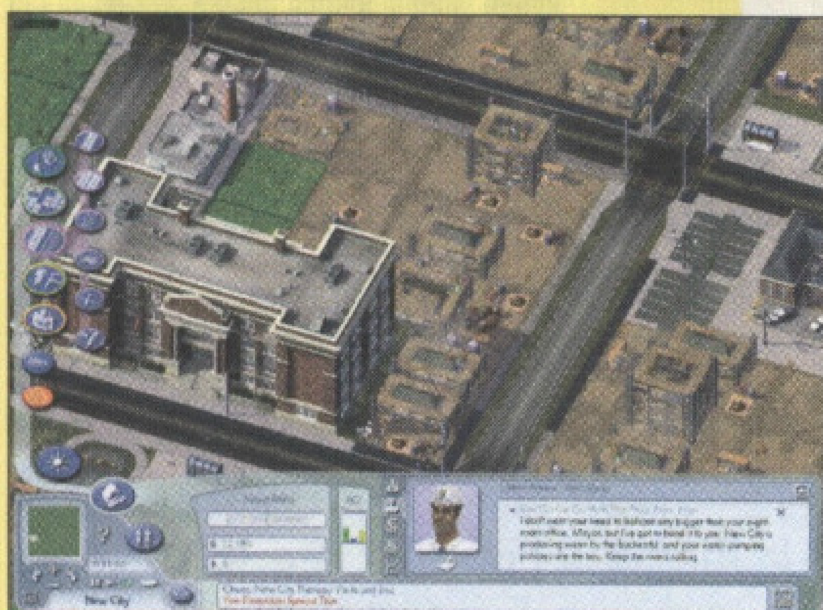
在此之前，你也许需要看看新的地产模型，那绝对不只是一个简单的数学公式或是某种单调的图表统计数据。在《模拟城市3000》中，建筑物的质量及价格由地价所决定，在《模拟城市4》中也同样借鉴了这种仿真的设定，不同的是，在本作中地价的高低将会由所在地区的繁荣程度决定。初始状态下，玩家只能选择生活、经济和工业3个城市职能区域的大小，随着游戏的发展，如果你的住宅区吸引到某位腰缠万贯的富翁，那么当地的房屋将会立刻在外观和质量上有所不同。长岛郊外的别墅会变成曼哈顿东区临海公寓套房，比佛利山上堂皇的一套地产将会变为第五大道价值不菲的写字楼，与此同时，该地区地皮的价格也会上升。当然，如果制定的政策不合民心，那么那些有钱的居民可能会纷纷搬离，把这片堆满了垃圾的非耕地再次变成蛮荒的贫民窟。

如此说来，游戏的乐趣和挑战就不仅是单纯地满足城市需要，建立垃圾场、有机废料中转站之类的事情了。寻找合适的平衡点，在继续扩张城市的同时保持大多数人的生活质量，这就是一个虚拟市长，同时也是真正的政府职员在干的事。《模拟城市4》并非一味求大求全，相对来说，制作者更希望玩家能够赋予城市以独特的个性。毕竟，谁都能建立起一个普茨茅兹，但要想打造一个旧金山或曼哈顿就不是那么容易的事情了。游戏在时间进程上也有所改变，随着城市不断建设，居民们会慢慢自行划分出怀旧区、仓储区及商业区等。

以前，《模拟城市》只是以一系列的动画和粗浅的提示文字来描述地区的功能：冒着烟囱的房子代表这里是典型的工业群落；青草葱郁的住房是市民起居生活的场所；那些繁忙的汽车和高耸的大厦说明这里潜藏着可观的税收来源。与前作不同，《模拟城市4》提供了一种更加简便


初期土地规划工程。


从天而降的机器人更像是哥斯拉。


大兴土木的同时必须注意供水通畅，这是水利顾问说的。


丹尼尔·奇特住在这里。

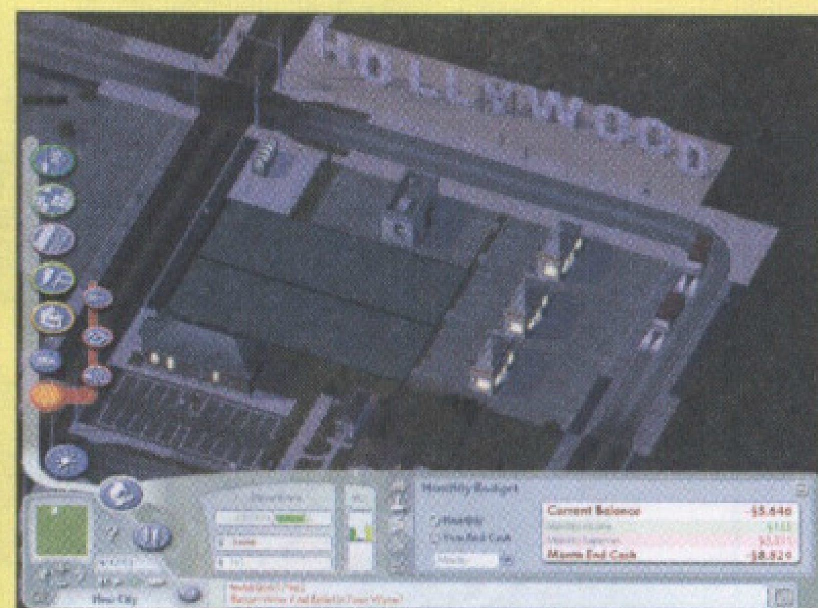

两个字，蹂躏！

的方式，游戏使用全3D引擎进行建模，允许玩家进行全方位旋转，还提供了5种不同程度的缩放。你可以让学校占据整个屏幕的1/4，以便看清那些因为学校生源不足、长期没有收入而罢工抗议的老师们。所以，相对于大多数使用一系列繁琐的按钮和图标来操控的城市建设，《模拟城市4》更倾向于让你用专属的帮助箭头点击各种建筑和设施，以查询民众的需求：减税、增加福利、供应住房、降低犯罪率、提高妇女待遇……

当然，能够看到马路上的电灯杆子，或者用立交桥拼出你自己的姓名，这仅仅是三维画面带来的微不足道的乐趣之一。除使用类似于《模拟人生》的引擎外，《模拟城市4》还加入了模拟人的成分，你可以在城市里自行创建几个模拟人，借助缩放观看他们开车上街、在小区里游荡的样子，而信息对话框里则会显示一条条叫人充满了想象的字句：丹尼尔·奇特开心地找到了一份新工作、丹尼尔·奇特刚养了一条狗、丹尼尔·奇特出门找乐子去了……这就像是在提醒你：伙计，当个称职的市长就要时刻关心市民的生活。

并非所有人都会中规中矩地玩游戏，事实上，辛苦劳作的最终目的只是为了满足自己破坏欲的玩家也大有人在。与前作类似，游戏中也常常用许多天灾人祸来增加难度，而警察局和消防队的工作则是预防和尽量减少由天灾人祸所带来的损失。而另一方面，有许多事情则是无法预防的，比如说闪电、陨石、龙卷风、地震、火山爆发、瘟疫、机器人入侵……是的，你并没有看错，机器人入侵。它会像哥斯拉那样从天而降，然后四处践踏你辛辛苦苦建立起来的城镇，时不时还扔一两只盘子模样的零件打击一下远程目标。事实上，这些选项有时作为灾难的预防和控制手段出现，有时则仅仅用来让玩家发泄。比方说吧，当城市达到收支平衡，很难再有所发展的时候，把鼠标移向那个类似于工程爆破压杆模样的图标，上面写着：炸掉整个城市以结束游戏……

随着《模拟城市4》上市日期的临近，相信它会进行进一步的完善，到时必然会掀起新的一波《模拟城市》热。



这里不是比佛利山，是比佛利平原。


狼藉的城市。


顾问对此有何高见？


我真的不知道这幢高楼大厦是打哪儿来的？


小型警察局现在的收支情况。可惜无法解决屏幕下方显示的教师罢工问题。





只要有大陆的地方，就会有角色扮演的故事发生；只要有统治者，邪恶就会占上风；只要有不同的种族，他们就需要一个救世主；只要你来到这个大陆，注定就是英雄。

神界

■北京 鸟鸟

Divine Divinity







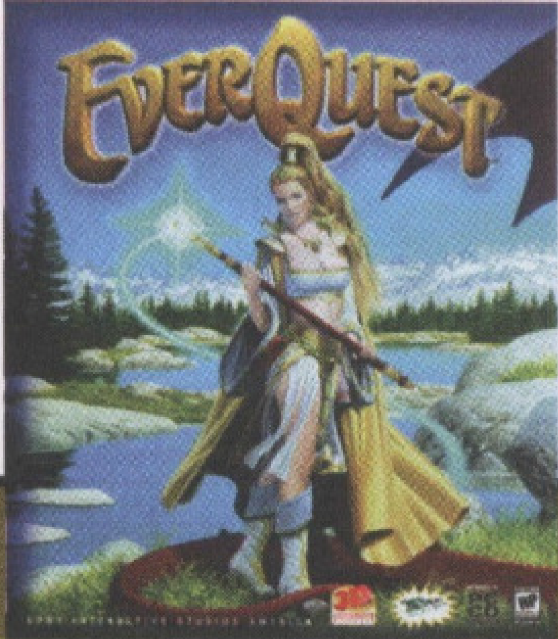
游戏类型	角色扮演
制作公司	Larian Studios
发行公司	CDV Software Entertainment AG
国内代理	怡采科技
上市日期	2002年10月
编辑期待度	♥♥♥♥½

给予玩家最大的自由空间，让玩家无限发挥自己的潜能，我想这是制作者最希望带给玩家的。

Rivellon大陆住着7个种族，混乱超越秩序并统治四方，每个生长在这里的英雄都决心要改变大陆的未来，不过在这之前，首先要确定自己的方向。武士也好，巫师也好，幸存者也好，作为拯救世界的救世主都要学习相应的技能。在这个《神界》里，职业虽然只有这3种，但技能却多得吓人，每种职业都有上百的技能。职业不是白白划分的，种类不多，但差异明显、特色分明。武士是格斗的达人，他可以用武器进行旋转攻击，把敌人打得体无完肤；幸存者则可以用随身携带的行李或其他物品来致敌人于死地；而巫师强大的魔法则正是智者力量的体现。当然，聪明的人总能触类旁通，选定了一种职业后仍然可以学习另外两种类型的魔法。3种职业的划分不仅让人有更多的选择余地和发展空间，还决定了不同的故事情节，所以，你可以当这里有3段冒险。

无论你选择了什么职业，救世主注定要有一个艰难的开始。长久以来，你一直受到恶魔的控制，直到有一天，你脱离了魔掌。虽然失去了记忆，并被凶狠狡诈的敌人追杀，但至少你要开始走自己的路了。寻找失去的记忆、安抚受伤的土地，这些是所有故事中的英雄必经的道路。《神界》的道路却有些不同，这里是个真正自由的世界，每个NPC都有自己的生活，不再只是为英雄服务的“自动售货机”，别指望他们半夜三更还在等着收你的破烂。在世界中穿行，千万要注意自己的立场和态度，因为你的一举一动所表现的立场都有可能和NPC产生互动，只要记住这点，再加上一点点运气，你就能长命百岁了。尽管责任重大，但没有人逼着你去寻找线索，你大可不顾主线，做一个真正的浪人，等时机成熟后再有所图。在《神界》里，你要面对的大多是经验丰富的敌人，毕竟他们已经通过战争霸占了许多地方。如果碰到实力较弱的敌人，不要掉以轻心，他很有可能会把你引进一个圈套，而且敌人会根据你的情况改变战术。这对于习惯与弱智NPC战斗的我们来说，实在是个挑战。

在《神界》中，你只是这个世界的一分子，如果你愿意，可以一直在这个环境中生存下去，“开放”是这里最显著的特点，动作和情节找到了很不错的平衡点。



无尽的任务

EverQuest

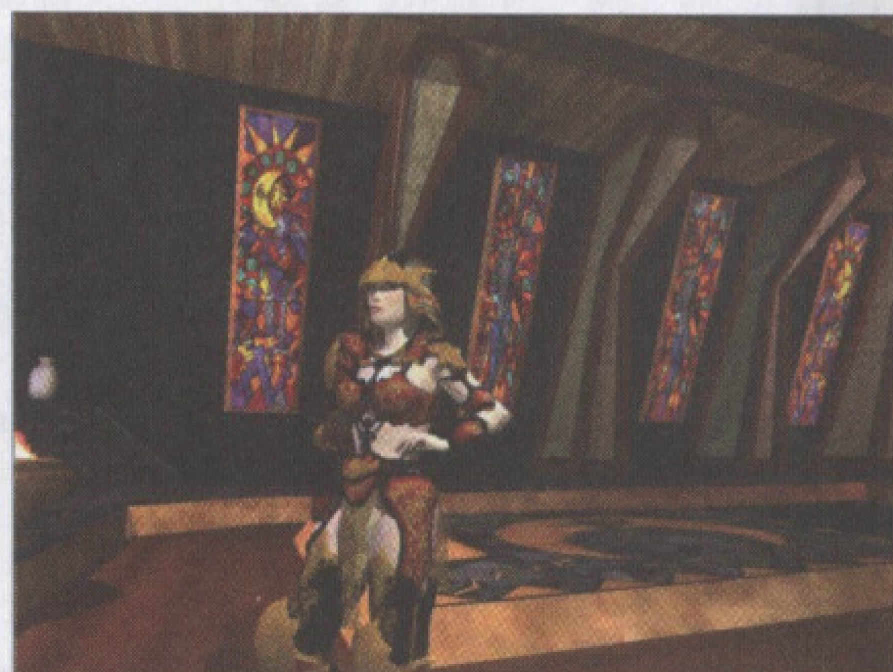
■游园创意 小顺

游戏类型	网络RPG
制作公司	Verant Interactive
发行公司	育碧软件
上市日期	2002年第4季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

众多的角色和精美的3D画面、巧妙的系统设定、PK的合理限制，再加上无穷无尽的任务……哇，我已经迫不及待了。

网络游戏在国内红红火火地发展了几年的时间，以《传奇》为代表的韩流游戏占领了国内大半网络游戏市场。面对国内如潮水般风行的网络游戏和极大的市场，国外的开发商自然也是跃跃欲试，世界最著名的网络游戏之一——《无尽的任务》将在国内发行，相信对于每个网络玩家来说，这都是一个值得兴奋的消息。

自从1999年2月，SONY发行这款游戏以来，它就凭借精美的3D画面和成熟的系统设定赢得了玩家的一致好评。Verant公司在制作《无尽的任务》时，把游戏的背景设定为AD&D为基础的魔幻世界，这样每个欧美RPG的爱好者都能很欣喜地在游戏中看到自己熟悉的生物：胆怯的小妖精和丑陋的兽人、身躯高耸的石巨人、庞大威猛的龙以及更多在AD&D世界中出现的角色。尽管依靠经典的奇幻角色看起来有些投机取巧，但这也是该作获得成功的主要原因之一。Verant的美工更利用了强大的3D引擎，将游戏的场景和角色刻画得入木三分。在游戏中所有能见的景物、人物都采用全3D即时构图绘制，随着时间、天气的不同也会有阴晴雨雪的多样变化，从沙漠废墟到荒野草原，从城镇乡村到地下城堡，都以3D效果给玩家带来一种真实的感觉。因此《无尽的任务》也曾经被誉为最华丽的网络游戏。



在《无尽的任务》中一共有12种不同的种族和12个职业，每个种族都有男女之分，并有8种外形容貌可供选择，玩家可以扮演侏儒、巨魔、洞穴巨人和盗贼等多样化的角色。每个种族都具有不同的能力，比如精灵族具有夜间视物的能力，而食人魔的物理攻击力极强，根据不同种族的特殊能力组成团队，玩家的冒险旅程将会顺利许多。游戏中的职业划分也成功地使玩家之间的合作更有乐趣，战斗系的玩家不能学习魔法，魔法系的玩家物理攻击能力极差，而盗贼这样有物理攻击又能使用魔法的职业在两方面都只能达到中等水平，所以组织一个拥有不同种族、不同职业的队伍才是游戏的关键。在奇幻世界中的不同信仰也会对角色产生影响，如果玩家的信仰和某些地方的居民一致，那么一定会受到热情接待，反之则可能遭到排斥。



网络游戏中PK一直是颇受争议的话题，而《无尽的任务》在制作之初就已经在考虑这一问题的解决办法。在游戏开始时，每个玩家都是非PK角色，也就是此时没有任何玩家可以PK你，当你把身上的禁书交给混乱牧师（Priest of Discord）时你就成了一名PK者，这时你既可以PK和你一样的玩家，也可能会被其他开启PK功能的玩家PK。对于非PK玩家来说，则可以选择到竞技场和朋友切磋武艺，而那些不喜欢PK的玩家则绝对不会受到好战者的骚扰。

游戏名为《无尽的任务》，又是一款网络游戏，任务自然不少，游戏中一共有70多个地区，每个地区都有几个到几十个的任务等待玩家完成，从简单的跑腿送信到高难度的地下城探宝，甚至与传说中强大的龙作战都乐趣十足。此外，玩家在获取一个任务后，可随时放弃任务并接受其他任务，这样多样化的任务系统，真是和游戏的名称相配之至。

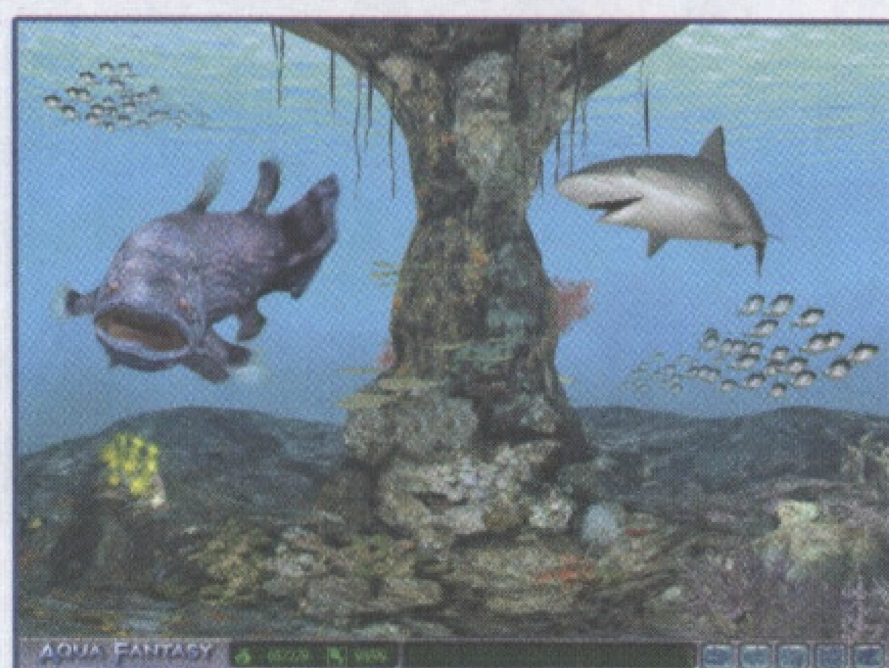


到目前为止，游戏共发行了4个版本，分别是主游戏《无尽的任务》和资料片《Kunark的遗迹》、《Velious的伤痕》和《Luclin的阴影》，面对这样一款开发精良、全球拥有数十万忠实玩家的网络游戏，我们还有什么疑问呢？就让我们等待“任务”的来临吧。别忘了，这可是“无尽的任务”啊。

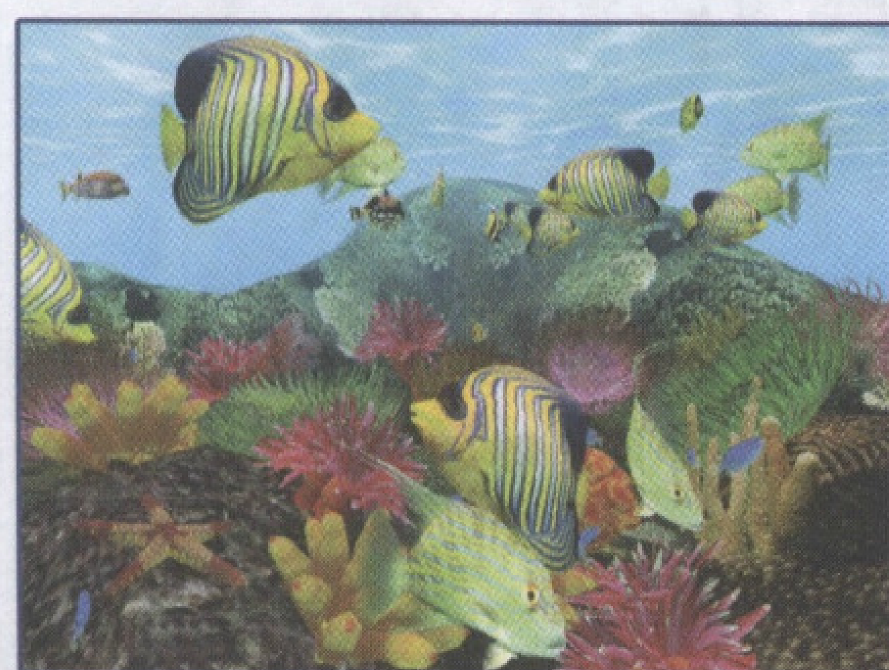
梦幻水族馆2 梦幻海洋岛

■北京 Jellyfish









游戏类型	模拟经营
制作公司	全景软体
发行公司	寰宇之星
上市日期	2002年11月
编辑期待度	♥♥♥■■

今天，要和鱼，一同游向海洋……

你是否也和我一样，幻想着能够远离人群，抛开一切，独自一人到人烟稀少的海边漫步?看看落日，吹吹海风，听听海鸟的鸣叫度过一个愉快的下午?破碎的贝壳、漂流的断木，还有海滩上那些美丽的石头，这一切是否已经构成你心目中完美无缺的海景?不，这还远远不够，没有生物的海洋难免失去了其独特的魅力，那么就让我们一同在《梦幻水族馆2——梦幻海洋岛》（以下简称《梦幻海洋岛》）中尽情畅游吧。

其实，全景软件在推出《梦幻海洋岛》之前，就制作过同类型的《梦幻水族箱》。本作与前作一样，采用了3D虚拟电子鱼技术，但较之前作的小巧精致而言则为玩家提供了更为广阔的想象空间。

在《梦幻海洋岛》中，玩家将扮演一名国际生态保护专家，一个很偶然的机会来到一座神秘的海洋孤岛。在这个梦幻般美丽的小岛上，玩家将会看到许多迥然不同的海景奇观，观赏到多种色彩斑斓的浅海珊瑚礁、深邃迷人景观奇特的奇域深海、古老的沉船遗迹以及多种海洋生物，让人目不暇接，仿佛亲身进入无限深邃的海底世界中……

当然，在流连于浩瀚的海底世界同时，玩家也不要忘记自己的任务——得到宝晶鱼卡，并前往海底寻找有“海底活化石”之称的腔棘鱼王。

《梦幻海洋岛》为玩家展现了建立在全3D基础上的立体海洋世界，通过改良后强大而完善的“布置功能”，玩家可以随意在不同的海底地形上种植各种海洋植物，包括形态各异的海草、海葵，还可以根据自己的喜好摆放形形色色的贝壳，完全按自己的意愿构筑一个完美的海底世界……

游戏的画面效果方面也制作得十分细腻，不同时间的海洋千姿百态，粼粼波光倒映出连接天地间的一抹余红，因为逆光而使得海波有如金色缎带，一波波涌上海岛。看着那些鱼儿悠闲自在地围绕在身边，海蜇轻盈曼妙地在海中游弋，真令人羡慕啊，恨不得与它们一同在海水中嬉戏玩耍。

不过，玩家可不要以为制作者只是采用拟真技术来表现那些可爱的海洋生物啊，呵呵，随着剧情的发展、任务难度的提升，玩家将会在中遇到海中霸王——鲨鱼，怎样预防鲨鱼侵入以及怎样维护海洋资源的平衡性，这都是对玩家的挑战和考验。

神秘的海洋、古老的海洋传说，那些海豚和人鱼出没的地方也是我所一心想往的天堂，就让我们一同潜入那浩瀚无穷的海底去寻找那幻想中的世界…… P



三国志Battlefield

■天津 KONA

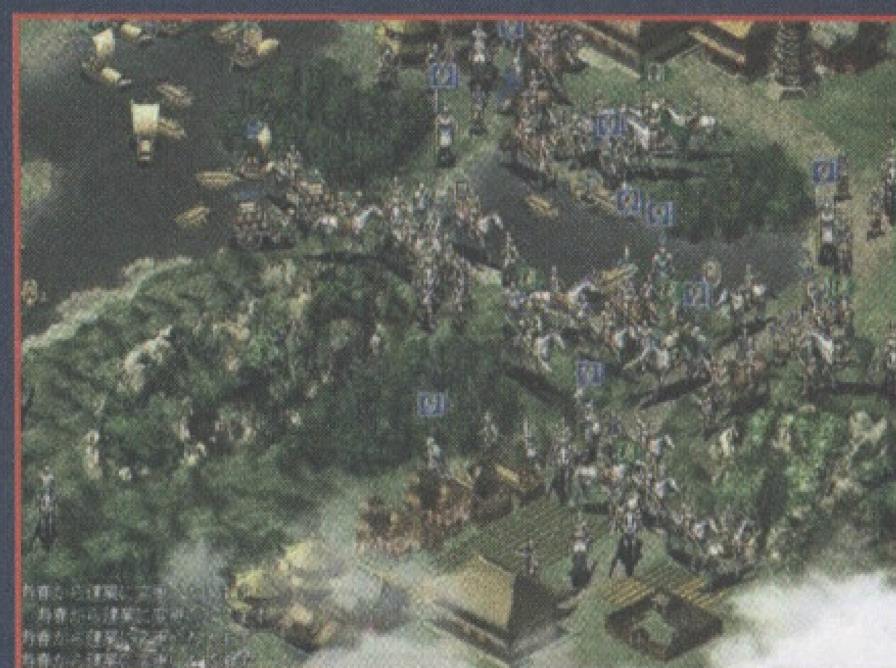
游戏类型	线上策略
制作公司	日本光荣
发行公司	中国台湾光荣综合信息股份有限公司
上市时间	2002年第4季度
编辑期待度	♥♥♥♥□

采用光荣独特的Active Logistics Control技术，为“三国”系列再添新的乐趣。

《三国演义》在国内享有极高的知名度，拥有广大的拥护群体，“三国”历史也同样被国人所熟悉、津津乐道，基于其精彩的故事情节和复杂的战略技巧，“三国”这一题材多次被运用于游戏之中。日本光荣在制作三国题材的游戏上可谓经验颇丰，而且在国内一直有极佳的口碑。随着网络游戏日益盛行，日本光荣也不甘人后，为“三国”游戏再续新篇，制作了线上三国志。

《三国志Battlefield》以公元二世纪的中国三国时代为背景，采用网络实时战略游戏的方法，令众多“三国”爱好者体会一下身为三国英豪心忧乱世的感觉。“三国”可以说是最好的策略游戏题材，无论是地理环境还是人文背景，“三国”都是智者的天下。以往，玩家的智慧需要通过回合制来体现，但回合制在网络上是行不通的，而即时又很难体现战略上的思维。为此，光荣发明了独特的Active Logistics Control（动态后勤供应控制）技术，把后勤补给的观念渗透到作战当中。当你控制一支庞大的军队时，就意味着有相当头疼的补给问题，而敌人也可能通过打击补给线而达到以少胜多的效果。此外，游戏还设置了许多战术和妖术，可以重创敌军或造成混乱；增加军事行动范围的行军术或水军术能趁敌不备打对手一个猝不及防；“太学系统”则相当于科技开发系统，可以研发强力兵器。总之，如果适当运用这些设计，甚至可以扭转战争局势。这样，《三国志Battlefield》中就充满了未知的变数，没有了绝对的强者或绝对的弱者。





不同于线上角色扮演游戏，玩家用不着培养人物、苦心经营，只要在光荣服务器的“大厅”中寻找对手就可以了，商讨剧本及游戏规则后即可展开游戏。和真正的玩家对战，有时“合作”的重要性更胜过“对抗”。由于补给系统在游戏中占有非常重要的地位，所以玩家经常需要在别人的地头上行个方便，两个或几个玩家的联盟可以形成一个复杂却畅通的补给网，使前方的战斗后顾无忧，而这种相互依赖的关系又随时受着“背叛”的威胁。这一切正是《三国志Battlefield》的魅力所在，当你厌烦了无止境的升级，可又渴望和真人一决雌雄来体现自己的雄才伟略时，《三国志Battlefield》应该是个值得尝试的游戏。





《三国志》系列游戏除在日本、中国之外，在东南亚地区也受到了热烈的支持与喜爱。本游戏藉由多国语言对应的客户端开发，使得中、日、韩三国同时发售获得实现，同时将来会计划举行各国排行前列者之间的国际对抗大赛。

大話西遊 ONLINE 2.0 资料片

■北京 月光

游戏类型	网络RPG
制作公司	网易公司
发行公司	网易公司
上市日期	2002年11月中旬
编辑期待度	

不断推陈出新，看来网易在完善游戏方面花了不少心思。



由网易公司自主开发的大型神怪网络游戏《大话西游Online 2.0》在经过将近半年的运行后，得到了玩家的认可。在前作的基础上，“大话”再推新作，这次的资料片大约有100MB~150MB左右的新内容，虽然是否下载资料片并不会影响到正常的游戏进程，但不管怎样，有新东西而玩不到也算是一点小小的损失吧。

在资料片中，加入了新城市、新玩法及全新的人物造型，呵呵，这还只是其中一小部分。在这次更新的版本中，玩家可以在唐朝时期最为繁华的商业城市洛阳购买到更高级的物品、装备，更酷的是，《西游记》中出现的那些神仙妖怪的坐骑也许会成为你的代步工具哦。

早在2.0版本推出时，就有传言会有人物转生系统，此次资料片为配合新的人物造型和坐骑系统，将人物转生系统也一并在资料片中推出。当然，与人物转生系统相适应，那些辛苦养大的宝贝召唤兽也可以一同转生，相信那些念旧的玩家一定会非常欢迎这项设定。

在本作中，帮派系统将会得到进一步的改进和完善，另外，还有传奇装备系统和宝石合成系统的加入，令资料片内容更加丰富多采，令游戏更具趣味性。P

超级越野赛 OffROAD

■天津 老游大虾

游戏类型	模拟竞速
制作公司	RAGE
发行公司	恒星科技
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	

高拟真系统和和极具震撼的画面，再加上多种比赛模式，的确值得一试。



一款赛车游戏的好坏，在很大程度上要看其是否具有逼真出色的画面，是否具有极强的临场感，令玩家在速度和刺激中得到满足和享受。《超级越野赛》采用全新的物理引擎，整个游戏再现了赛车场上的真实场景，无论是震动、颠簸还是在车子转弯时与物体的碰撞都有不俗表现。

游戏的画面也做得同样细腻。玩家驾驶着心爱的赛车在道路上飞驰，从后视镜中可以清楚地看到身后弥漫的尘土，随着速度的提升，扬起的烟尘也会随风飘散，完全符合现实世界中的真实情况。当然，游戏的背景也制作得中规中矩，对光影及一些细节的处理也十分得当。

当然，最能抓住玩家的还是赛车运动本身，毕竟游戏名字叫做《超级越野赛》嘛，在这方面自然马虎不得。游戏设计了锦标赛（Drivers Championship）、挑战赛（Challenge）、计时赛（Time Trial）及网络游戏（Network Play）几个比赛模式，如果玩家觉得与电脑比拼不过瘾，还可以邀请好友一同加入，游戏最多支持6名玩家同时在线比赛。

要想成为一名出色的越野赛车手可不是一件简单的事情哦，玩家需要面对多重比赛和考验，比如在锦标赛的季赛中，玩家需要战胜另外13支车队才能最后胜出。当然，每场比赛之后玩家都会获得相应的奖励以改进所使用的赛车性能，也可以选择加入某个知名车队从而缩短自己成为世界冠军的距离。P



抢先体验

Sala Saga

■晶合实验室 冰雪之狐

"经典！"——这是老玩家提起《天使帝国》这款游戏时最常用的评语。作为很多玩家最初接触游戏时的至爱，这款由大宇NPC小组制作的游戏可说是中文战棋类游戏中的一个巅峰之作，它可以说是大宇由日式RPG过渡到自己独有的游戏风格的作品，游戏中不难嗅出浓厚的"勇者斗恶龙"的味道：政变、篡位、逃亡、邂逅、魔法、复国、血战……基本元素一应俱全。不过，也许是为了甩掉RPG游戏常有的爱情帽子，也许是为了让男性玩家更彻底地沉迷其中，游戏中从皇帝到侍从、从骑士到法师，全部是漂亮可人的卡通MM。

转眼之间，《天使帝国》已经成了老前辈，尽管其间也有不少波折，但玩家对该游戏的热情依然不减。尽管最近战棋类游戏相对不景气，但是像这样具有良好背景和深厚积累的游戏还是值得信赖的。

拿到手的是一个繁体中文版测试版，在开始游戏前，本人就被告知，游戏只有两关的内容，不要太投入，真是遗憾。游戏的片头画面非常绚丽，这是大宇一贯的特点。在碧蓝海面的背景中，如泡沫般渐渐浮现和消失的字幕，已经触动了玩家心底的一些回忆。而在苍凉的圆月下，阴冷的树林中渐渐出现的人物，暗示着这款精美的游戏也包含了残酷和阴谋。配乐采用MP3格式的音乐，已经远非当初《天使帝国》游戏的MIDI音效可比，忽而温柔忽而激烈，忽而悠扬忽而悲怆。尽管片头动画有近2分钟，但是精彩的画面和动听的音乐让我的手一直停在Esc键上而没有按下去。

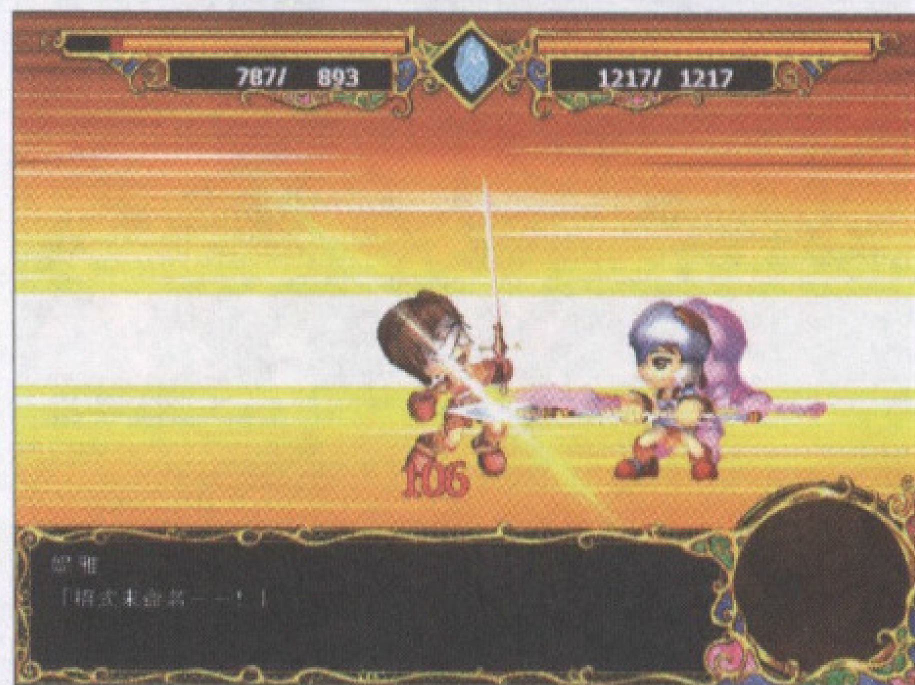
游戏开始了。从游戏开始的对话来看，故事接着从前系列游戏中的情节开始：在爱斯嘉大陆上有3个民族，其中爱尔达民族位于大陆中央，她们崇拜生命女神"莎拉"（Sala）。生命女神创造了12棵生命之树，爱尔达人便是从生命之树上诞生，渐渐发展成12个公国。然而12公国原为各自独立的体系，历时300多年来的邦联制度更是日渐松散。后来随着邦联军队的取消，让各国的合作关系趋近瓦解。罗历1672年，由萨梅尔、贝力欧、拉奎尔所组成的欧查三国先后拒绝出席邦联议会，并拒绝交共同税给联邦。议会决定由米迦尔与加百列率领拉锡叶、雷米尔与亚伯登等邦国联合兵力追讨欧查三国。然而雷米尔由于国家内部的继承问题无法出兵，亚伯登也以防范北方民族的入侵为由拒绝出兵，拉锡叶国军力微弱，亦不愿出兵进攻征讨，致使邦联部队毫无战力般地惨败于欧查三国。野心勃勃的欧查三国以邦联议会违反规章、讨伐盟国为由，共同退出邦联，成立了临时性的欧查议会，进而又以遭到拉锡叶侵略之名，大量举兵强袭拉锡叶，而邦联各国此时竟无力制裁。罗历1676年，拉锡叶公国首都厄特终于在烽火中陷落，王室卫队护卫着拉锡叶的王室权贵及残兵败将退守东南一隅的宾斯坦城，率领右翼残存部队和欧查联军顽强缠斗。复国的使命，就落在这些忠诚的卫队身上了。

游戏的背景依然宏大，但是人物形象的设计则非常活泼。尽管细腻柔美的人物形象似乎已经成了大宇公司的特长，但是《天使帝国》系列的人物一直都采用可爱的Q版风格。由于《天使帝国Ⅲ》的世界架设在

游戏类型	战棋
制作公司	大宇资讯
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	PⅡ450MHz 64MB RAM Win9X/2000/Me/XP
编辑推荐度	4/5



我是舍伍德森林勇敢的弓箭手。



师傅赵云传我的必杀技。



战斗中放出必杀技！



一个多民族背景下，制作小组在人物的美术设定上希望每个来自不同国度的人物亦有各自的特色和风格。于是乎在人物肖像造型上，大胆使用了3位风格迥异的画家作品。如在爱尔达邦联的人物设定上，由于是属于接近人类的高等人种，故在图形的绘制上以人类形象加上一点精灵色彩来表现。此外，目前非常时兴的3D形象也被引入到游戏中，不过仅仅是在战斗画面中，而战术画面则还是传统的“2D＋六角格”形式。根据游戏的说明，在战斗时按“W、A、S、D”等键还能从不同角度观看战斗的画面，从而更充分地体现3D优势。可惜在笔者手忙脚乱按了半天后，才注意到“测试版未开放此功能”的注释，未能一饱眼福。

战斗一开始，人物的不同职业属性就开始表现出各自的威力。《天使帝国Ⅲ》中主要有祭司、枪兵、盗贼这3系职业，在能力上会有明显的区别，未来的属性由以上3种基本职业衍生下去。在成为一个小兵之后，可以选择不同的方向升级发展。枪兵在未来可继续发展成为骑士、战士、飞行系骑士等，担任祭司职业的可以升级为魔术师、牧师、亡灵法师等高阶职业，而盗贼则可以发展成吟游诗人、驯兽师、弓箭手等高等职业。由于职业属性不同的特性及战斗方式的不同，枪兵系是近身物理攻击的主力，盗贼系则是远程射击的好手，而伟大的祭司们则是利用魔法在远处攻击或支援。因此玩家在出击前的队形、职业组合相当重要的，据说锻炼出超越地形限制且移动力快的飞行系骑士是快速通关的关键，可惜测试版中还不可能锻炼出来。



虽千万人，吾往矣！血战开始！

战斗动画一直是天使系列重要的特色之一，特别在《天使帝国Ⅲ》战斗背景的制作方面，战斗背景采用多层卷动方式表现，而每一层战斗背景均由美术人员细心手绘而成，战斗的背景卷动可由各方向行进，让玩家有加强视觉深度的感觉。在地图绘制上，为配合关卡需要设置了雪地、河流、山岳、平原、沼泽等超过20种以上的多变地形。地形不仅影响战斗动画中的背景，还是战斗时非常重要的因素。雪地、沼泽、石头、枯木等有碍行动的地方是非常好的依仗，战斗中可以不必担心敌人来自这个方向的袭击。可以选择狭窄的地方，让数量占据优势的敌人尝尝“一夫当关，万夫莫开”的滋味。而且雪地、沼泽、树林等不同地形对不同魔法的效果都会有影响，当敌人站在沼泽中时，火系魔法攻击失效的可能就要大一些，还是改用水系吧。此外，每个角色的外形变化在地图上会因为职业属性上的不同而体现出来，如罗宾汉绿林帽装扮的弓箭手、小丑的俏皮造形、华丽造形的飞马骑士、魔术师等，都是非常惹笑可爱的Q版设定。在每个人的特殊能力攻击方面，制作小组也别出心裁地制做了许多搞笑版的攻击方法和华丽的魔法画面。大家还记得《新天使帝国》中的“恐龙踏”么？“我踩，我踩，我踩踩踩……”



我烧！我烧！跳脚也没有用！

游戏的操作界面基本上还是维持了一贯的风格，“点击人物——移动——攻击（使用物品或魔法）”，都是战棋类玩家很熟悉的模式，角色没有行动前都可以用右键进行动作选择，而人物的攻击、防御、生命、魔法、经验等属性值都可以在右边的操作界面上看到。一切都是玩家们所熟悉和习惯的，变化的只有更精致的画面、更优美的音乐和更有趣的情节。



传统的操作菜单界面。



很可惜，才几十分钟，测试版游戏就结束了。由于测试版不能保存进度，无法重复体味游戏的精彩情节，只好再看看绚丽的片头动画。《天使帝国》曾经给初识PC游戏的玩家以巨大的欢乐，不过那是在过去，在现在网络游戏风行的年代，它的内容和设计能否取得年轻玩家的青睐还有待时间证明。对于迷恋传统战棋类游戏的玩家们，笔者要说一句：“大家准备享受曾经拥有的快乐吧。”

黑岛江郎才尽?

我看冰风谷Ⅱ

Icewind Dale Ⅱ

总评 89



😊	庞大的内容、超高的难度、精美的图形、贴切的音效，足以让骨灰级玩家在奇幻世界中过上几个月的瘾。
☹	难度太大，不适合新手；引擎陈旧，缺乏潜力。

制作	Black Isle
发行	Interplay
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000

画面：	■■■■■■■■■□
音响：	■■■■■■■■■
操作：	■■■■■■■■
娱乐：	■■■■■■■■
剧情：	■■■■■■■■□

■湖南 天弈（本刊特约作者）

因《无冬之夜》的发行权之争而导致Bioware与黑岛（Black Isle）这两家RPG金牌制作商的分道扬镳，不能不说是游戏界的一件憾事。在《地牢围攻》展现新贵姿态和《无冬之夜》尽显王者风范的形势下，黑岛的《冰风谷Ⅱ》在推出前，显然承受了太重的压力。发行期一跳再跳，相信这是黑岛想把作品打磨得更加光彩所致。我们对这部游戏的关注，已不仅仅是它比前作有哪些改进了，更想把昔日双剑合璧的黄金搭档在分手后所推出的重量级作品作对比。当八月底终于拿到游戏后，笔者经过一周多的艰苦攻关，不得不遗憾地感叹：从这部备受期待的《冰风谷》续集来看，尽管游戏中有着不少亮点，但相比以前每部作品展现出的夺人光芒，黑岛工作室已显露出一丝江郎才尽的疲态！

画面仍然精美，AI可圈可点

画面是一部游戏的脸面，精美与否直接关系到第一印象。从游戏主屏幕、探险队伍的创建，到游戏中的画面、操作按钮位置的重新设计，《冰风谷Ⅱ》都展现出极高的水准，可谓达到了2D画面的极致。例如冰河边的一幅场景，河面已冻结成冰，其中央呈暗青色，越往河岸靠，颜色逐渐转淡，呈现出冰的原色；及至岸边，鹅卵石零乱地点缀其间……一切都是那么自然生动。而重新设计的界面，干净利落，显出制作者高度的职业素质。至于绚丽的魔法效果、精细的角色和怪物模型，都承袭了博德等前作的优点，显示出设计者的深厚功力。

游戏中电脑AI作了一些有趣的改进。例如，在前往Shaengame桥途中，兽人族的拦截就动了脑子：一名武士先冲上来，在队伍的旁边放下一个木桶，然后跑开；后方的弓兵射火焰箭，把桶子射爆，可造成巨大杀伤。可见，制作者不是在AI方面没有研究，而是没有把这种“智慧”用到所有敌人身上。在大多数情况下，堵住狭窄通道后利用召唤生物当肉盾、再使用魔法师大范围杀伤的战术仍屡试不爽，敌人只会傻乎乎地往前挤，他们的魔法师更是很少施展大范围杀伤型魔法。

龙与地下城第三版规则的引入

对龙与地下城第三版规则的引用，是游戏赖以自豪的另一亮点。作品的确成功实现了新规则体系的应用。在创建队伍时，我们能选择野蛮人、武僧、术士（Sorcerer）这3种新职业和Drow这个著名的二等种族。值得一提的是武僧，虽然玩家可像照顾武士那样给他配备武器和盔甲，但他真正强大之处却在于不穿盔甲、赤手空拳！武僧能从学识属性上获得防护等级的奖励，使该角色在所有职业中拥有最高的防护等级，躲闪率极高，但一旦穿上盔甲，防护等级反而大跌。另外，在引人注目的技能、特技、多重职业这几个方面，游戏也基本上严格遵循了第三版规则的设定。不过，由于无限引擎与第二版规则的天然联系，游戏中还是出现了一些Bug，例如使用Improved Invisiblity角色在实施攻击或施法时，敌人是有机会攻击他的，但在游戏中却不行；另外，施展Non Detection术的角色，则因游戏中缺少True Sight术而无法解除之。

超高的难度

如果要问游戏给人印象最深的是什么，那无疑是它超高的难度了。随便一场战斗，就可把队伍折腾得精疲力竭，不得不依靠多休息来熬。主要是因为敌人数目太多，源源不断。如果说对付他们还可用堵口子战术的话，那么与大小Boss的对抗则强调玩家对游戏的深入理解。特别是最后的决战，没有对游戏的透彻了解，几乎是不能取胜的。难度的另一个方面在于谜题的多处使用，而且谜题难度很高。顺利过了序幕和第一章的人也许认为游戏和前作一样强调战斗，但只有到了后面，才会感受到谜题所带来的挫折感。第二章的冰殿机关、第三章的森林迷宫、第四章的八室考验、第五章的洞窟炼药，一个比一个变态。更重要的是，游戏提供的线索相当有限，普通玩家不看攻略几乎不可能过关。举个例子，在龙之眼的第四层，需用4根绳索修理一座损坏了的桥，但在整个洞窟中只能找到一根，而且在该章的所有场景中都没得卖。这就是说，只有在进入第五章前准备好绳索，方可修好该桥。这未免太不近人情了吧！

令笔者困惑的是，魔法师的大范围杀伤性魔法，比如火球术、酸雨术等，对队友同样起作用，而《无冬之夜》中则正好相反。虽然不能否认这样设计的合理性，却给作战带来很大不便，常常需要绞尽脑汁将队友抽出来、换上召唤生物顶上去，然后再施展大范围杀伤性魔法，否则队友受的伤害比敌人受的还重。这令作战者显得非常局促，就像有刀有枪却不敢用一样。另外，快捷操作栏的墨守成规，再次显出它与《无冬之夜》的差距。后者所巧妙设计的36个快捷方框，令玩家能快速方便地选择。特别是要选择魔法师时，等级越高，记忆的魔法越多，点按钮的次数也就越多。寻路AI的缺陷引人注目，比如在序幕码头区的西南房屋，满地的老鼠能将队员硬生生卡住，再也动不了，而这种情况在游戏中并不少见。由于场景地图设计的真实，很少有规则的道路让队员走，因此若点了很远的一个目的地，就会发现有队员绕很大一个圈子，如果他不幸穿过了敌人的地盘，那多半需要Load了。



利用桶子的爆炸发反而可以将众敌消灭。



游戏中的召唤亡灵特别强。

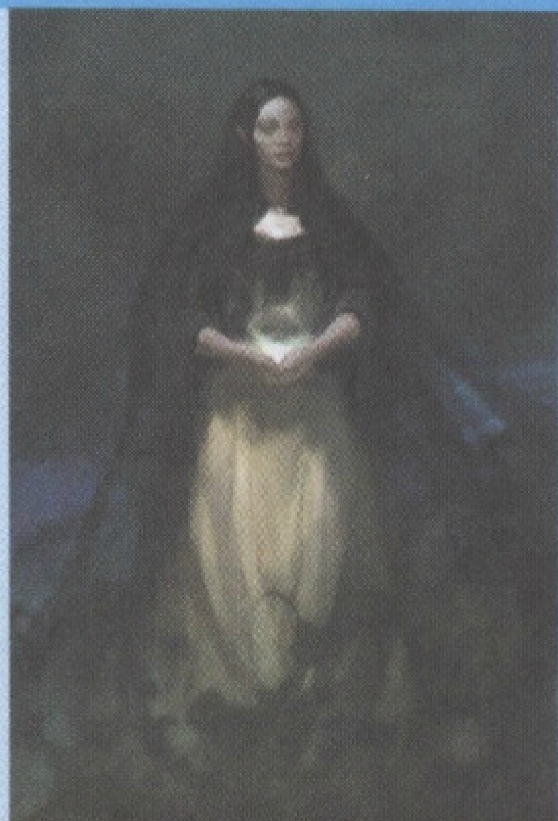
无奈的黑岛？

引擎的陈旧和难度的提高，不禁令人怀疑黑岛的创作实力。从历史上看，黑岛与Bioware的合作，有着明显的分工性质：Bioware管技术，创造了无限引擎，黑岛管剧情、脚本等这样一些具体的设计，两家合作开发的《博德之门》扬起了复兴RPG的大旗，引发业界的震动。随后这几年，黑岛基于不断改良的无限引擎，创作了重视战斗的《冰风谷》和在内涵深度上迄今仍无可匹敌的《异域惊魂曲》。及至去年的《博德之门Ⅱ：巴尔的王座》，玩家可升至创记录的40级，最后一战已是在争夺谋杀之神的神位。也许，黑岛就在想，既然连半神都击败了，该给玩家什么样的新挑战呢？总不能真的去神界杀Cyric吧，于是就借《冰风谷Ⅱ》之名填《博德之门Ⅲ》之实，用谜题、迷宫、复杂的任务这些古老的方法。笔者倒认为，与其如此，不如大幅度改良电脑的AI，让玩家接受真正的考验，而不必在森林里像无头苍蝇似的瞎转，或者仅仅为了买几根绳索而跑上两个小时！但是，事实上，黑岛没有这么做，虽然他们在AI上的确作了改进，但那只是少数现象，大多数情况下都是以海量的怪物来淹玩家或给Boss赋予超强的能力和有利的地势。再加上新版本规则的引入所带来的种种Bug，笔者只能认为，别说创造新引擎，就连改良引擎的能力，黑岛也是相当有限的。失去了Bioware技术支持的黑岛，在陈旧的引擎面前，倒真有些江郎才尽的无奈。



大脑怪能发出强烈的精神控制系魔法。

小结：骨灰级玩家的大餐



笔者无意贬低《冰风谷Ⅱ》。平心而论，它是一部制作非常精良的作品，在画面、规则体系、操作界面等诸多方面都超越了同宗的《博德之门Ⅱ》。可以说，它是2D版本中最强的奇幻RPG游戏，特别适合骨灰级玩家。如果你对网络联线不太感冒的话，那么《冰风谷Ⅱ》倒是非常不错的选择，庞大的内容、超高的难度、精美的图形、贴切的音效，足以让人在奇幻世界中过上几个月的瘾。至于这一系列的潜力，则似乎已到了尽头，如果黑岛还出一部类似作品的话，可能就会坏了玩家的胃口。P



堵口子战术广泛运用。

资料片，还是修订版？





VS

《三国赵云传——纵横天下》　《碧雪情天——冰雪传奇》

总评 86

优点	以一挡百的战斗配合古战场的氛围，令人十分投入，分支剧情也相当丰富。
缺点	游戏难度不小，没玩过一代的玩家会难以上手。
制作	珠海第三波
发行	第三波
载体	CD×2
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000
画面	■■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■□

有人写了部小说，好评如潮，热卖之后，他延续先前的剧情创作了第2部小说，我们称之为续集；有人写了部小说，好评如潮，热卖之后，他开始为非主角人物创作新的故事，我们称之为资料片或者外传；有人写了部小说，好评如潮，热卖之后，根据读者提出的意见建议，他将小说的内容重新修正编定，我们称之为修订版。

作为国产游戏的中流砥柱，武侠RPG游戏已经成为每年暑期游戏市场上必备之品，但今年不同的是，或许是受到市场不景气的影响，大多数游戏公司都将续作资料片作为了推广的主力，于是《三国赵云传之纵横天下》（以下简称《纵横天下》）和《碧雪情天之冰雪传奇》（以下简称《冰雪传奇》）来到了我们面前。

■云南 善良的大灰狼

总评 78

优点	故事紧扣前作，延续“暗黑”的优点设计。
缺点	故事和系统都缺乏新意，画面品质平平。
制作	创意鹰翔
发行	未定（见本期晶合通讯）
载体	CD×3
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000
画面	■■■■■■■□
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■

一回合：继续前进vs重新开始

小试牛刀的成功显然激起了第三波更大的兴趣，于是未等《三国赵云传》被玩家消化完毕，《纵横天下》已经始料未及地出现在了暑期游戏市场。兴许是受到前作剧情过短的意见投诉，《纵横天下》直接将赵云的后半生全部续完，而三国时代的战乱纷争也将在本作中画下最终的句号，《赵云传》这个系列意味着到此终结，虽然这对于一个好不容易打出名号的游戏来说有些浪费，但是我们似乎可以由此预见到《孔明传》、《关羽传》等新系列的诞生。抛开游戏的未来不谈，《纵横天下》中由于加强了对人物性格特点的描写刻画，因此在人物的塑造上丰满了许多，把前作中由于战斗为主而被忽略的人物感情发展恢复到了RPG游戏应有的层面。因此随着游戏的深入，当玩家面对着剧情刻意的安排失掉一位位战友亲人，甚至要独自面对蜀汉败亡的天命归途时，黯然的失落心情将成为每一位玩家游戏之后最为刻骨铭心的回忆。游戏设计者似乎也料到了玩家会落入自己安排的陷阱，并因此产生改变的冲动，于是游戏中加入了新的结局，赵云不仅能够改变这一切，更可以打破历史的必然，攻陷皇城，兴复汉室，在让人大感痛快的同时，也不禁为游戏设计者先行一步的精妙构思所打动。

相比《纵横天下》继续前进、将赵云生平进行到底的设计，《冰雪传奇》则依然沿袭了外传资料片固定的设计思想，整个游戏剧情依然紧扣前作故事展开，唯一区别仅在于改变了游戏主角的性别，并为其增加了一些新的地图场景及隐藏任务，除此之外，再无其他。但或许是过少的改变和过多的改变一样，都容易引发玩家新的不满，面对一款甚至于连攻略都不需要重写的RPG游戏，究竟有多少人能够产生重新再来一遍的兴趣和冲动？从某种程度上来说，《冰雪传奇》与其被人称作是《碧雪情天》的外传或资料片，倒不如定位于前作的修订改良版更为恰当，只可惜如此一来，游戏恐怕没有更多人愿意光顾了。

二回合：生命的延续vs利润的获取


《纵横天下》：游戏中的战斗场面相当宏大壮观。


《纵横天下》延续了前作中精细的人物设定，就连NPC人物也绘制的非常动人。

谈到游戏资料片，现今的玩家已经没有多少人会感到陌生。作为有效延续游戏生命力并进一步满足玩家需要、获得更大利润的方法，游戏资料片早已被众多的国内外游戏公司所采用。需要特别强调的一点是，绝大多数游戏资料片的出世都来自于前作游戏的巨大成功，正因为有了前作游戏的巨大成功，才有了游戏资料片的继续出世。

大凡国外的游戏资料片，大都少不了一项被称为“原盘支持”的安装要求，游戏资料片必须在玩家电脑已安装有游戏前作的情况下才能正确安装并顺利运行，这样的设计一方面不仅可以继续扩大前作游戏的销售，将游戏的生命力延长，更能够通过前作巨大的装机量保证资料片的销售量。但我们可以发现，在国内不管是之前的其他资料片，还是这次的《纵横天下》与《冰雪传奇》，“原盘支持”的安装要求根本没有，玩家购买任意游戏版本都可顺利地玩到游戏，虽然在一定程度上是方便了玩家，让选择更加自由，但另外一方面也证明了国产游戏在实力上的差距，尚不足以凭借前作的魅力保证游戏资料片的销售。由于游戏玩家固有的概念，不同代的游戏都意味着新要素的加入，而与此相反的是，资料片则没有这个限制，作为对前作游戏内容的丰富补充，资料片大都使用前作已有的游戏引擎进行制作，相比新一代的游戏，无疑在开发难度和制作费用上都容易和少得多。与此同时，作为商品的一种，游戏必须靠销售获得足够的利润，保证下次开发的可能。这样一来，如果一款游戏获得了巨大的成功，那么其后推出的资料片只需延续这种成功，就可以获得更多的利润回报；而如果一款游戏没有获得足够的成功，利润收入无法保证下次游戏开发的可能，那么无奈之下既要生存，又要降低成本，只有进行资料片制作才能获得折衷解决。上面两种情况都不少见。

《纵横天下》与《冰雪传奇》在游戏的引擎和系统架构上都完全沿袭前作的设计，《纵横天下》用新的故事去完成赵云一生的传奇，吸引玩过前作的玩家继续将赵云的革命进行到底；而《冰雪传奇》则除了对前作的设计问题进行改良外，难寻其他。联想到西山居《剑侠情缘2》大获成功后，添加新任务新结局，但附送众多资料工具并标以收藏之称的《剑侠情缘2白金典藏版》和不久之后利用改良引擎翻新制作的《新剑侠情缘》，虽然同样是为着最大限度发掘游戏现有引擎技术剩余价值，但对于玩家来说，接受程度却高了许多。

三回合：开宗立派vs暗黑的子裔

《暗黑破坏神》的成功，让ARPG游戏模式成为新的流行主题，借助于这一主题，传统的武侠RPG游戏迎来了新的发展机遇。和已为人熟知的《剑侠情缘2》一样，《纵横天下》与《冰雪传奇》也都采用ARPG游戏模式，玩家可以直接控制游戏人物在地图场景上展开即时厮杀。《纵横天下》的制作人马曾经参与过《剑侠情缘2》的开发，因此无论是《三国赵云传》还是此番的《纵横天下》，我们都可以在其中找到《剑侠情缘2》曾经的影子。但值得称赞的是，由于定位的巧妙，《纵横天下》以大战场乱斗为主的战斗设定相比单纯武侠RPG游戏更具表现力和震撼力，因此虽然学习借鉴了《暗黑破坏神》的设计，但没有人会认为这只是简单的抄袭或拷贝，相反有如街机动作过关游戏一般的战斗体验在让人大呼过瘾。同时也不得不承认，相比以小队冒险战斗为主的传统ARPG游戏，大规模的战场厮杀征讨才是ARPG模式最佳的展现舞台。当然要真正实现这一目标仍然有不短的路要走，但《纵横天下》已经用自己的行动证明了选择的正确，配合上本作中更为成熟的马战、亲兵设计，以及多方势力的乱斗，真有点光荣《三国无双Ⅱ》的感觉。


《纵横天下》：马战是游戏风格初现的一大特征。

与《纵横天下》萌芽已生的风格独创相比，作为国内较早将ARPG模式运用到武侠游戏设计中的创意鹰翔，则依旧在沿袭着《暗黑破坏神》已经开创的传统ARPG路线前进。或许是受制于条件的不足，尽管时至今日《暗黑破坏神2》早已出世良久，但《冰雪传奇》的战斗设定和画面品质仍然停留在《暗黑破坏神》的水平。如此的差距之下，孰优孰劣已是明眼可见的结果，再加上中国玩家对于国外先进游戏接触的便利、欣赏水平的急剧提高，以及国内游戏市场内容的极大丰富和容量的相对有限，只有成为一个领域内的前3名才有可能获得成功的机会，而在《冰雪传奇》依旧在走的ARPG路上，外有正宗血统的《暗黑破坏神》系列，内有已成气候的《剑侠情缘》系列和众多汉化泊来之作，仅仅只是对一些简单的Bug进行修正就匆匆推出的《冰雪传奇》，实在让人看不到希望的存在。平心而论，《冰雪传奇》学习借鉴先进游戏模式的精神值得鼓励，但面对竞争激烈的市场，并非仅是能够学习借鉴就可以成功的。


《冰雪传奇》：游戏的画面效果和《暗黑破坏神》如出一辙，但在细部的描绘上仍然存有差距。

无论是《纵横天下》还是《冰雪传奇》，从严格的意义上来说，都不能称之为成功的资料片，这既有前作游戏的问题，但更多还是开发者对于游戏品质的态度问题。《纵横天下》如果能够强化游戏引擎，完全修正前作设计中的某些遗漏之处，改变场景切换频繁的设计，甚至可以成为《三国赵云传2》；而《冰雪传奇》，如果能够在修正Bug、改变主角人物、添加新地图场景的同时，加入更多的创新设计，并赋予游戏资料片真正应有的新任务、新剧情、新资料设定，我想玩起来也不至如此的雷同和乏味。国产游戏任重而道远，国产游戏的资料片更是任重而道远。 P

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

等级	说明
普通级	**条件：**成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。 **适应人群：**适合所有年龄人士。
指导级	**条件：**成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。 **适应人群：**任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。
专家级	**条件：**成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。 **适应人群：**只容许十八岁以上人士使用的游戏。
研究级	**条件：**成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。 **适应人群：**只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。



2000年11月，INTERPLAY旗下的两个工作组BLACK ISLE STUDIOS与BIOWARE共同开发出了经典角色扮演游戏《博德之门》的继集《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》。刚上市便取代了《暗黑破坏神Ⅱ》成为当月北美电脑游戏销售榜冠军，并持续数月热销。被GameSpy、GameSpot、IGN PC等著名游戏网站评为“年度最佳角色扮演游戏”。然而在我国《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》却只是一个叫好不叫座的产品，根本无法与《暗黑破坏神Ⅱ》相提并论。究其原因，语言上的障碍是一个重要因素，尽管二者都是英文版，但“博德”数十倍于“暗黑”的英文词汇量，让绝大多数中国玩家望而



却步。就算有些玩家还是努力的去玩了，对游戏内涵也往往只是一知半解，能够真正把“博德”玩通的国内玩家实在是少之又少。直到2002年的夏末初秋，这个“老”游戏又重新焕发了青春——由第三波汉化的中文版《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》登场了，这个“年度最佳角色扮演游戏”终于可以和国内玩家有一次亲密接触了。而本攻略的应运而生，则可以让各位玩家更方便、更全面、更完美地感受这款游戏的绝佳之处。

《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》的故事再次由主角不寻常的身份展开，主角虽然打败了欲置他于死地的沙洛佛克，但他的另外一个兄弟——艾瑞尼卡斯正私下策划如何偷取他的灵魂以达到继承巴尔神力的目的。游戏的主题不再是欧美RPG老套的拯救世界，而是去夺回属于自己的一切。游戏仍然采用改良的Infinity引擎，场景宏伟而不失细腻，魔法效果绚丽多彩。游戏秉承一代大受好评的NPC互动系统，不同阵营的NPC会起内讧，甚至能与某些NPC谱写一段罗曼史。而博德系列的最大特色还是因为它是基于“专家级龙与地下城”规则开发的电脑游戏，它将“被遗忘的国度”中最美丽的费伦大陆展现在玩家面前，你有什么理由能拒绝这段如史诗般壮丽的冒险呢？

■湖北 蚕宝宝、bal

第一章

沙洛佛克的死并不意味着你从此便能安稳的过日子，作为谋杀之王巴尔在凡间留下的众多后代之一，你时时刻刻都得提防你的兄弟在暗中策划如何致你于死地——谋杀之王的宝座对他们的诱惑是巨大的，哪怕是手刃自己的同胞手足。在一个漆黑的夜晚，你因突来的偷袭而失去了意识，而当你醒来时，发现自己已身陷囚笼……

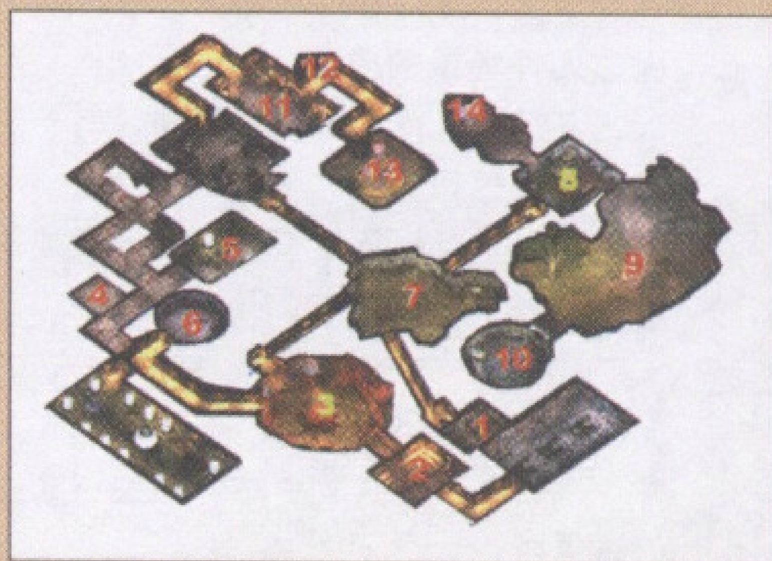
一个体格健壮的陌生人向你走来，他竟为了试验你的能力而施法折磨你。就在你痛苦不堪的时候一个魔像了跑过来，你听到他称陌生人为“主人”，“主人”暂时离开后，爱蒙出现并将你从牢笼中救出来，你的旅途正式开始了。

总评 88（大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级）

项目	内容
制作	BLACK ISLE & BIOWARE
发行	第三波
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文/英文
环境	Win98/Me/2000
画面	■■■■■■■■■□
音响	■■■■■■■■■□
操作	■■■■■■■■■□
娱乐	■■■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
显卡：16MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：2.5GB

●艾瑞尼卡斯的地牢第一层

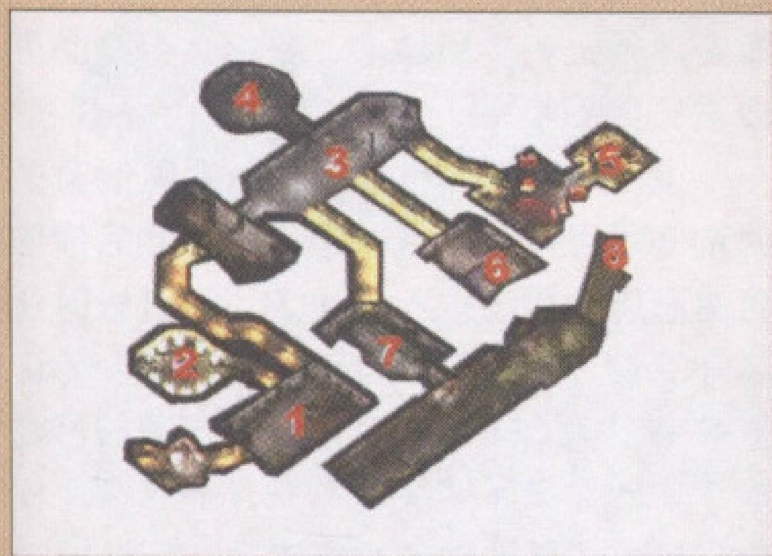


玩过一代的玩家一定会对这位同你一起在烛堡长大、形影不离的小妹妹记忆犹新吧！爱蒙已由盗贼转职为法师，但考虑到她不久便会离开队伍，所以不要将过多的卷轴交给她抄写。右边的牢笼中关着明斯克与贾希拉，同样是一代中的老朋友了。同明斯克对话时言语不要过激，按“1-2-3-1”选择，他会自己撞开牢宠并加入你的队伍，当然，还有他的那只“布”。在房间(1)里可以找到打开贾希拉牢笼的钥匙和一些基本装备，墙上画像中也有物品，但要小心陷阱。在二代里，盗

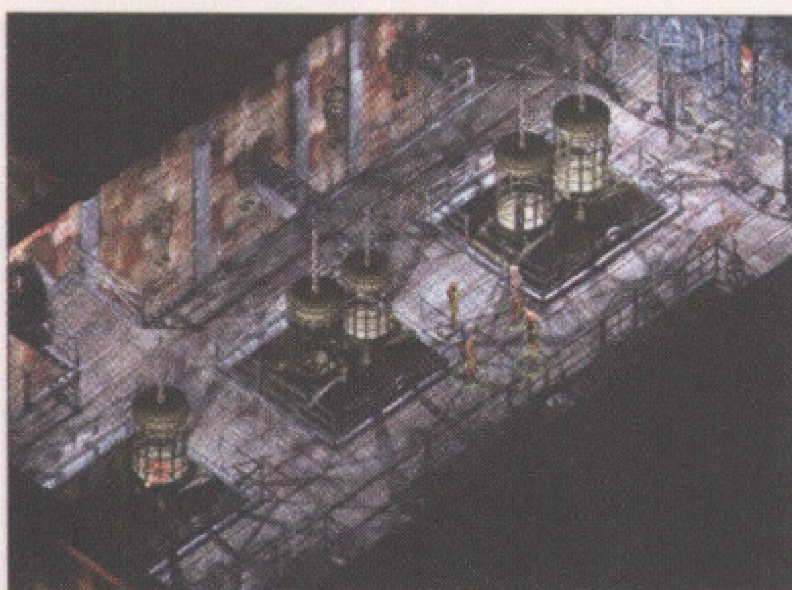
贼解除陷阱、开锁都是有经验值可拿的，好好利用吧。在房间(2)里有一个自动生出闪电魔蝠的机器，按下右边墙上的机关即可关掉。在房间(3)内会遇到阿塔夸，他会提出一个问题作为考验，回答选择“按下按钮”，便会出现一个食人魔法师；如选择“不按下按钮”，将会出现几只狂猿，当然所得的经验值也会较少。完成考验后阿塔夸会给你一点提示，让你去找瑞雷夫。

在去找瑞雷夫之前，最好先杀掉(4)处的两个次级粘土魔像，否则随后在(10)处他们会攻击你。瑞雷夫就在房间(5)里，此时他已经奄奄一息，肯求你让他得到解脱，答应他的要求后得到“能量电池”。在旁边的桌子里可以找到启动石，将它交给(6)处的清扫魔像，会打开一些之前封闭的门。房间(7)内有一个腐粪怪，杀掉他后得到寒霜法杖钥匙。房间(8)内有闪电法杖钥匙和一些很不错的魔法物品，但要小心陷阱。往下来到房间(9)，这儿关着3个树精灵，她们请求你寻找橡实，并带给风矛之丘南端的精灵女王，请求她的帮助。来到树精灵左边的房间(10)里，爱蒙突然开始头痛，她似乎曾经来过这儿，并有一段不愉快的回忆。这里可以找到去一层所需的传送门的钥匙和一些不错的物品。房间(11)有一群灰矮人，橡实就在他们的首领依力奇手里。从(12)处的门可以传送到另一个房间，房间尽头的右方有一盏神灯，触摸神灯后出现一个风巨灵，他不小心被“主人”手下的法师用魔法困在神灯里，希望你能找到巨灵魔瓶救他出去。回去将橡实交给树精灵，并向她们寻问有关魔瓶的事情。得到魔瓶后将它交给风巨灵，它会送你刻有主角名字的浑沌之剑+2。房间(13)内有一个坎比翁恶魔，关掉中间的机关才能去除恶魔身上的魔法防护，否则你无法对它造成伤害。以上任务都完成后，便可由(14)处的传送门进入下一层。

●艾瑞尼卡斯的地牢第二层



刚进入第二层，一个叫攸旭摩的赏金猎人便会主动找你攀谈，他希望加入你的队伍，一起逃出这个魔窟。攸旭摩在第四章将会背叛你，让不让他加入就由你来决定了。



当爱蒙将你救出，冒险也正式开始。



艾瑞尼卡斯昔日恋人的房间，看似温馨实则布满陷阱。



关掉中间的机关才能去除恶魔身上的魔法防护。



卡立德的尸体躺在冰冷的刑台上。



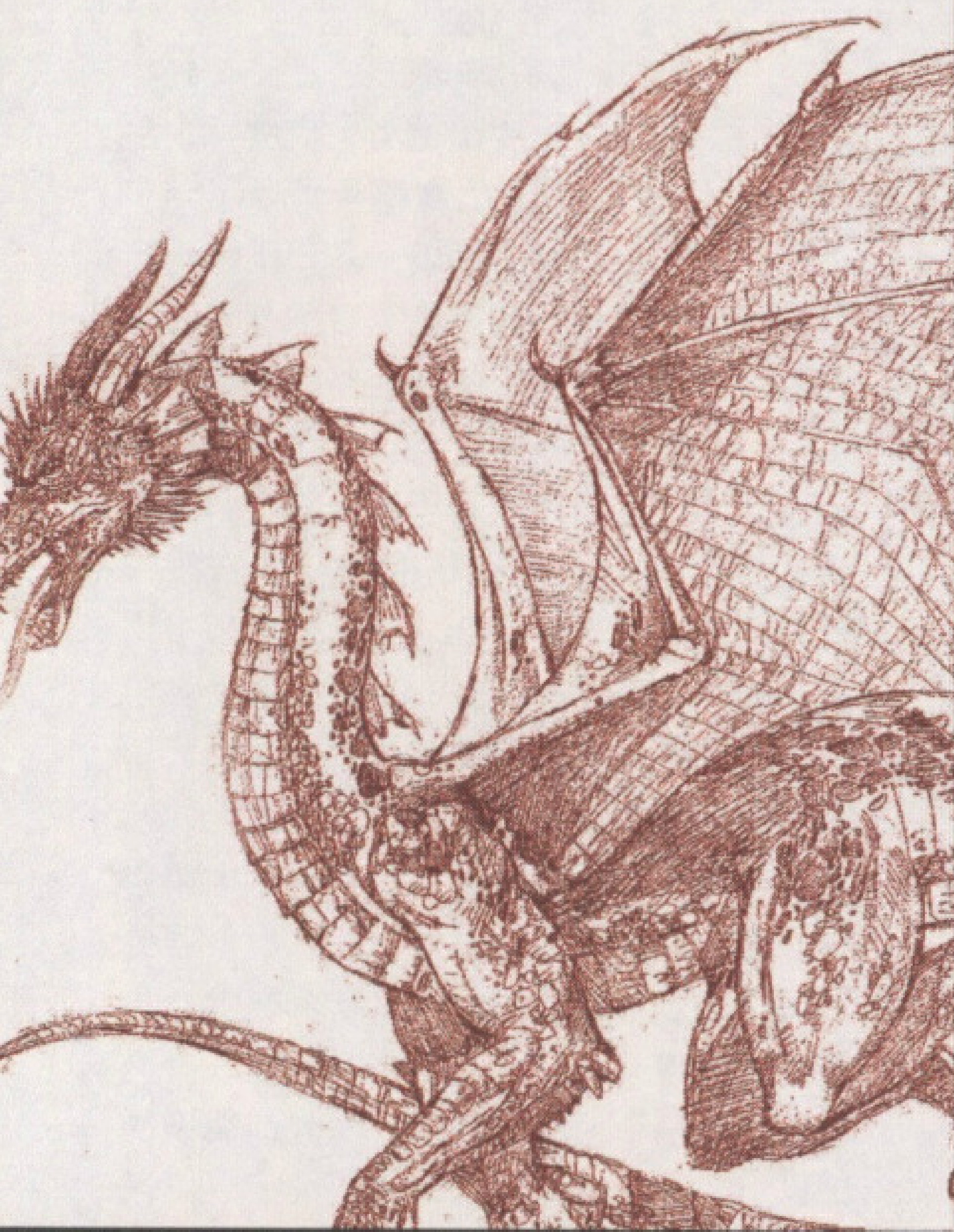
将六把法杖钥匙分别插入左边的六个基座。

向前走来到房间(1)，这儿会受到一群魔蝠的围攻，不要徒劳与它们战斗，将右方4个笼子里关着的魔幅杀掉便可消灭它们。前方的刑台上躺着一具尸体，居然是在一代里与你一起出生入死的战友卡立德，贾希拉因为丈夫的死而对朋友们恶语相向，此时言语不要过激，否则她将会永远离开你。在周围的箱子内可以找到死灵法杖钥匙、火焰法杖钥匙和召唤法杖钥匙。接下来进入房间(2)，这儿似乎是艾瑞尼卡斯的培育房，有一个复制体逃了出来，她把你当做折磨她的“主人”，无耐之下你只好杀了她，从她的尸体上捡起魔弹法杖钥匙，至此，所有的钥匙都收集齐了。来到房间(3)，这儿是一座大殿，不要冒然走进去，可以用远程武器的召唤怪物杀掉大殿中间的矮人，你会发现这儿布满了机关。小心沿着左边走，将先前得到的钥匙分别插入6个基座中，可以得到6把法杖，陷阱也全部解除。大殿左边房间(4)、(5)内各有一些敌人，只要记住先杀掉法师，战斗就会变得很容易。佛南登被关在房间(6)内，他请求你救他出去，钥匙就在周围的箱子内。放他出来后他会变成怪物，杀掉他可得3000点经验值。在(7)处有几个刺客，干掉他们后沿着通道走，从(8)处出去你将重见天日，但是艾瑞尼卡斯不会给刚逃出地牢的你半点喘息的时间……

●渥金商场

从城牢出来便是安姆的首都阿斯卡特拉，此时艾瑞尼卡斯也追了出来。由于在城内任意使用魔法，艾瑞尼卡斯和爱蒙都被法师公会的人强行带走。同伴都因为爱蒙的被捕而愤愤不平，你从此也踏上了寻找爱蒙和查清艾瑞尼卡斯真实身份的不归路。

这块区域的主要任务将围绕地图中间的马戏团展开。询问门前的士兵得知进入马戏团的人都失踪了，旁边有个小孩吉蓝对你哭诉说他的妈妈进入马戏团看表演再也没有回来，你决定调查这件事。进入马戏团后，一个巨灵挡住了去路，只有猜出他的谜题后才能通过，回答选择“王子是30岁而公主是40岁”即可。过桥后进入下一个房间，被变成食人魔的女精灵艾黎向你呼救，如果你能找到枷锁的钥匙，便能令艾黎恢复原形。左边有一只蜘蛛，其实那就是门口小孩吉蓝的母亲，允诺救她出去即可。前面有两个变成人形的怪物，杀了他们可以得到食人魔的剑，看来这就是解开艾黎枷锁的钥匙了。将其交给艾黎，恢复人形的她对你感激不尽，并希望加入你的冒险队伍。从身后的大门进去后会遇到许多狼人和阴影，均为幻影，杀

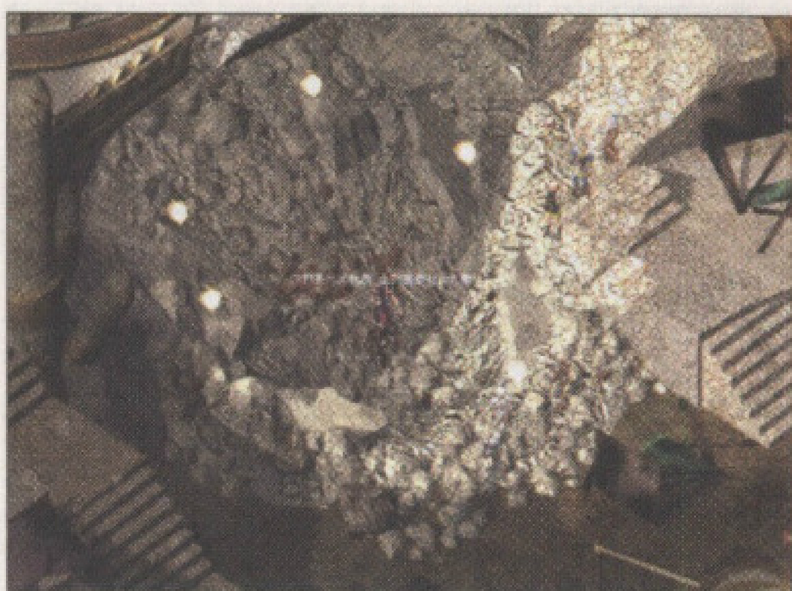


死后无经验值。来到下一层见到邪恶的侏儒幻术师卡拉，原来这一切都是他搞的鬼，艾黎的叔叔也被他变成果冻怪。与卡拉战斗的时候要注意保护艾黎的叔叔。杀死卡拉后马戏团恢复了本来面貌，同左边的吉蓝的母亲汉娜对话后可得到500经验值，出去后分别同小孩和士兵对话，可再得2500点经验值，队伍声望上升1点。

在七谷之巢的二楼有一支冒险队伍，一言不和便打了起来。这仗难度较大，药水一定要充足。可以先用蛛网术困住他们，然后施放大面积魔法，或者先用盗贼的背刺干掉他们的魔法师。冒险者集市会随游戏的进行而不断增加新的装备，以后可以多来看看。在商店老板身上可以偷到再生戒指，但偷之前一定要先快速存盘。

钱币之城——阿斯卡特拉

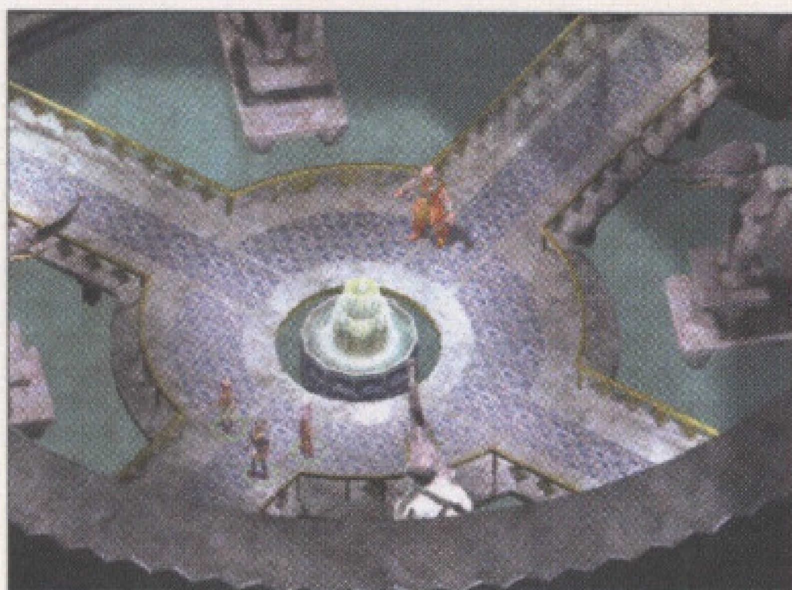
阿斯卡特拉是安姆的首都，也是安姆最古老的城市。玩家此次的冒险便是围绕着这座商业之都及其周边地区展开的。阿斯卡特拉是安姆的商业和社交中心，作为费伦大陆上第七大港口城市，交易就是阿斯卡特拉的生命线，任何东西、任何人都可以在这里被买卖，法律常常被金币闪耀的光芒所蒙蔽。而在游戏中你也会深切体会到这一点——酒店老板居然私下贩卖奴隶；只要花钱便可买到在城中任意施法所需的许可证；甚至是被唯利势图的船长出卖……在阿斯卡特拉，金钱是万能的。只有记住这一点，你才能在这个看似繁华却充满重重阴影的钱币之城生存下来。



艾瑞尼卡斯的经典名句：
“你们要付出代价！”。



渥金商场的马戏团疑云密布，有进无出。



精灵艾黎被邪恶侏儒幻术师
卡拉变成了食人魔。



七谷之巢二楼的冒险小队十分厉害。



看着爱蒙被艾瑞尼卡斯折磨你心如刀绞。

第二章

当你刚踏入贫民区时，一个叫盖兰·贝尔的人问你是否在找寻爱蒙的下落，他自称是影贼公会的人，还向你夸夸其谈影贼公会的无所不能。如果你愿意出20 000金币的话，他们便会协助找出爱蒙，所以这一章的主要任务就只有一个——赚钱。在这一章你可以接到大量的任务，你并不需要全部完成，下文介绍的4个任务玩家只需完成前两个便可得到所需的金币。如果你想挑战自己的话，不妨尝试完成后两个任务，你将会分别遇到游戏中最强大的敌人中的两个——红龙和半神巫妖康葛斯。

●任务一：解救奴隶

完成这个任务的报酬不多，但可得到一件有趣的宝物，这个任务主要在贫民区的铜冠酒店展开。

铜冠酒店

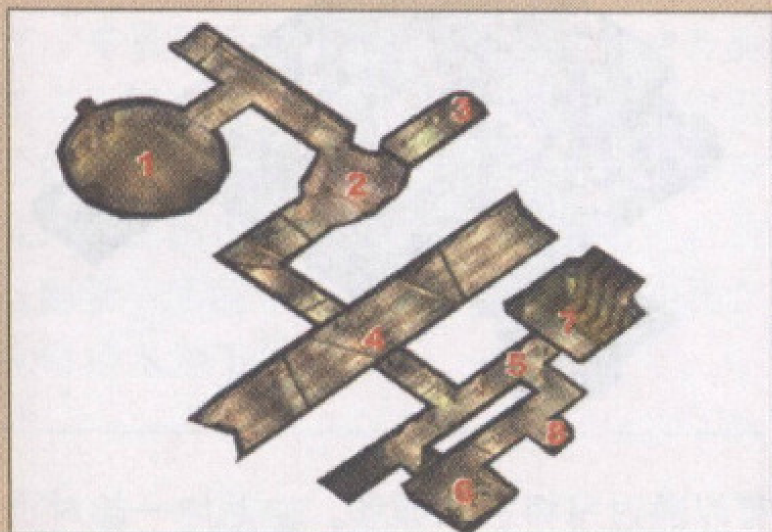


铜冠酒店有几个NPC可加入玩家队伍：由战士转职为牧师的阿诺门、邪恶的矮人战士寇根和由盗贼转职魔法师的贵族娜里亚，如果先前没有同意让攸旭摩加入，他也会在这儿和你再次相遇。每个NPC都有自己的分支剧情，大家可以根据实际情况选择不同的NPC加入队伍和你一起冒险。在房间(1)内会遇到矮人莱尼斯，他抱怨最近总是受到鬼魅的侵扰，说话已有些语无伦次，显然是做鬼心虚。杀掉他拿走尸体上的小熊娃娃，带着这个物品可以进行第三章的一个分支情节。

酒店老板雷提南在(2)处，同他交谈时询问是否可以花钱找些乐子，然后你便可由酒店的后门进入房间(3)。刚进去时几名守卫会攻击你，不过很容易对付。韩达克被关在房间(4)内，这位战士不慎被雷提南手下的奴隶贩子关押在此，他恳请你找到牢房的钥匙救他和同伴出去。钥匙就在房间(5)内的驯兽师手中，同他战斗时他会打开房间周围的门，放出许多怪兽，杀掉他和怪兽后从尸体上拿走钥匙。得到自由的韩达克和其他奴隶们义愤填膺，决定要

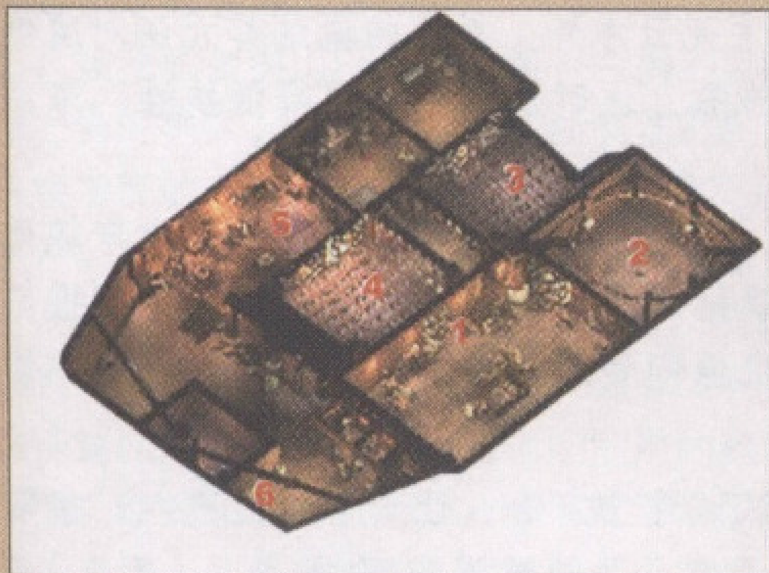
揭穿铜冠酒店老板的阴谋，而此时酒店内的所有守卫将会攻击你。当韩达克气势汹汹的杀掉雷提南后，希望你能解救困在贫民区船舱内的其他奴隶。同时他告诉你，酒店内有个秘门，进去后穿过下水道便可到达船舱，秘门就在房间(6)处。

下水道

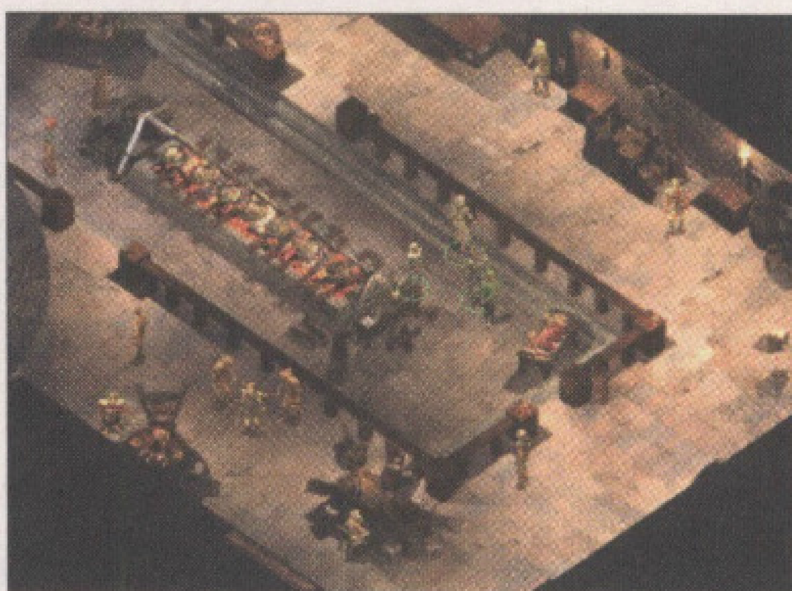


来到下水道，进入左边的房间(1)里，有一个腐粪怪和几个果冻怪。杀掉它们后，注意一下地上的井盖，会找到一只断手，这是解决下水道谜题所必需的物品之一。房间(2)的墙壁上有两具骷髅，调查后可得到恋人之戒。从房间(3)的楼梯上去会传送到一张小地图，小心蕈菇人的混乱术。如不小心受困惑，可用法师的“解除魔法”消除。回到下水道，来到房间(5)，小心(4)处桥中的陷阱。这儿有一群狗头人，杀了它们后，在狗头人巫僧的尸体上找到巫医之杖。杀掉房间(6)内的食腐虫可得到夸罗朋友之血。收集齐这4件物品后从(7)处的出去，来到下水道的排水池。这儿有4根排水管道，将刚刚得到的4件物品交给一位队友，然后按照3-1-2-4的顺序依次放入其中。现在，游戏中虽然不是最强，但绝对是最有趣的武器——会说话的剑“利拉寇尔”就属于你了。由(8)处楼梯上去，便可来到船舱。

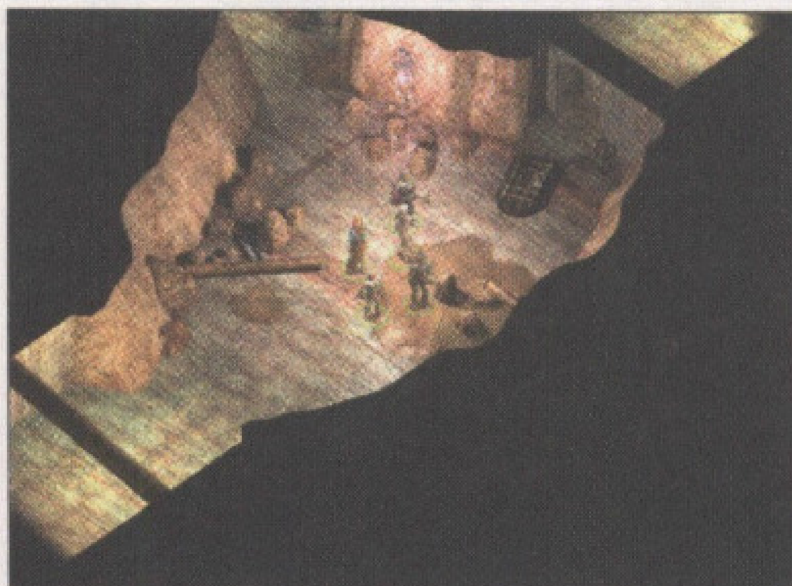
船舱



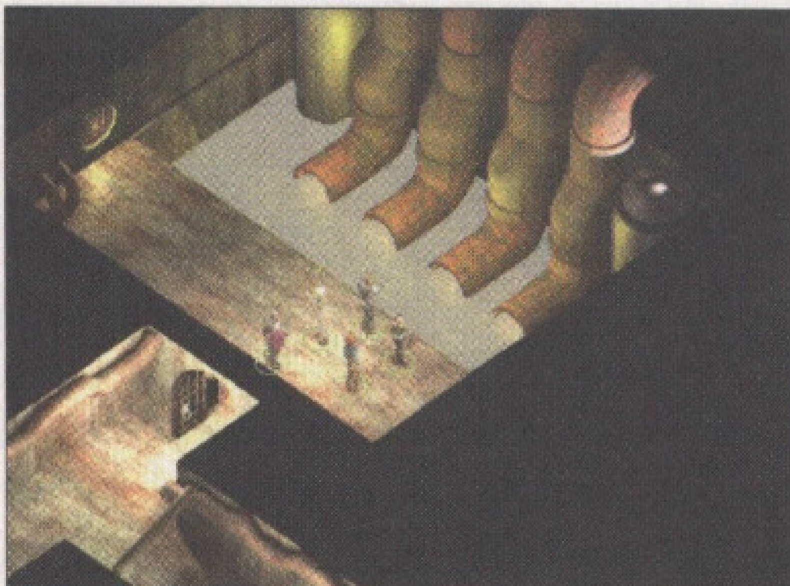
刚一进船舱，海根队长就因你除掉他的合作伙伴，断了他的财路而对你憎恨不已，又是一场恶战。海根的手下有不少是弓箭手，确保你已经给防御较弱的队员，特别是无法装备盾牌的法师施展了“防护远程武器”。战斗的时候要小心(1)处的陷阱。最后别忘了拿走海根身上的钥匙。房间(2)里有两个巨魔，这是你首次同这种怪物作战，随后在完成娜里亚城堡的任务时，还会遇到大量的这类怪物。巨魔在濒死状态下会躺倒在地，此时只用有火和酸性攻击才可以彻底消灭它们，例如火箭和酸箭，或者使用法师的燃烧之手等也可以起到同样的效果。这个房间里有个小女孩，给她100金币让她回家吧。打开房间(3)、(4)处的门，放走被抓的孩子们。房间(5)内会发生一场比较棘手的战斗，先干掉法师，再对付旁边的弓箭手。最后由(6)处的门出去回到贫民区后，告诉韩达克奴隶获释的好消息，他会给你3件雷提南的装备和3500金币。



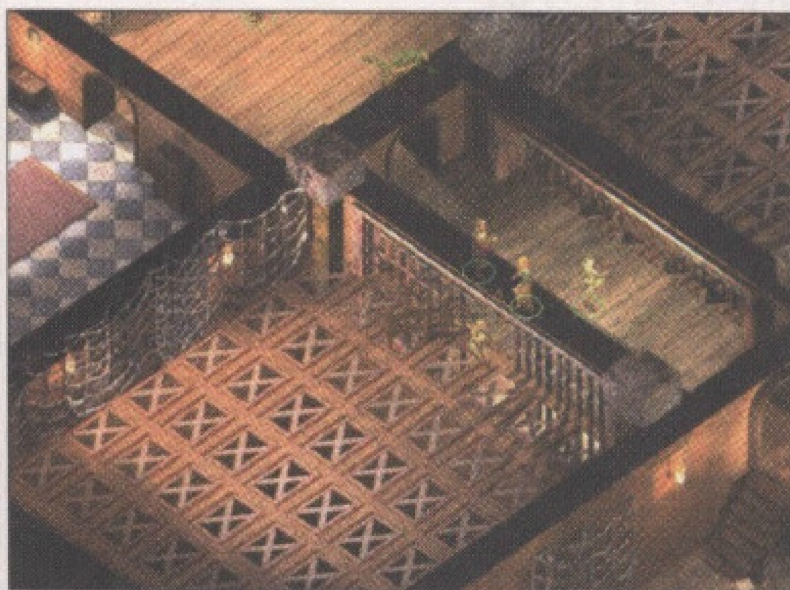
铜冠酒店内热闹非凡，这里有许多可借招募的NPC。



调查墙壁上的两具骷髅可得到“恋人之戒”。



将在下水道内找到的四件物品依次放入排水池。



贪心的奴隶贩子将小孩关押在此。



亚拉特队长在娜里亚城堡外筑起了临时堡垒。

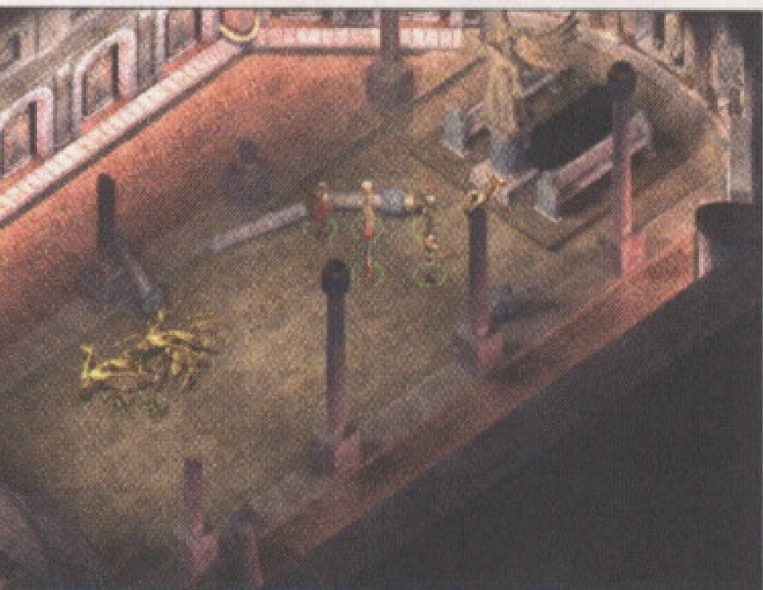
●任务二：娜里亚的城堡

娜里亚在铜冠酒店里，她会主动找你




城堡的吊桥已被收起，从此处的秘门方可进入。


这就是那几尊几乎刀枪不入的魔像。


除掉了巨魔王，但娜里亚的父亲难免一死，好好安慰她吧。


从这里下去便是风矛之丘地下城。


打败守护者拿到碎片以便组合成国王史卓汉三世的面罩。

请求帮忙。她的城堡正遭受一群巨魔的入侵，家人的生命危在旦夕。娜里亚允诺如果你能帮她解决城堡的危机，她会给你相应的报酬。从贫民区出来，经过城门区来到德阿尼斯堡，城堡的吊桥已经收了起来无法进入。在地图的左下方有个临时堡垒，亚拉特队长告诉你，在临时堡垒上方不远处有秘密入口。同时他可以提供一些火箭来杀死巨魔（再次对话可反复得到）。向右上走一点，在城堡的岩壁旁停留一会儿便可以发现秘门。

娜里亚的城堡第一层



进入城堡后，娜里亚提醒你去找戴那森，他就在房间(1)里，交谈时言语不要冒犯他，否则会降低声望。房间(2)内有个锻造武器的熔炉，你现在无法使用它。向前走来到房间(3)，在这儿可以找到链枷锁头（冰）。这样的链枷锁头在后面还可以找到两个，找齐后放到熔炉上就可以打造出强力武器——传古链枷。从(4)处的门出去来到城堡前的空地，杀死4条狗取得狗肉，可以拿到(5)处的厨房内做成香肉汤备用。沿着空地旁的楼梯来到城墙上，中间有一个轮盘，启动后可以放下吊桥，现在守卫可以通过吊桥进入城堡，协助你一起对抗巨魔。回到城堡内，从(6)处上到第二层。

娜里亚的城堡第二层



到达第二层，由左边的通道来到房间(1)，这儿有个蛇人法师和几个巨魔，杀掉它们后在房间的书架上找到城堡钥匙。返回到入口处，来到房间(2)，壁炉里有一支寒霜方杖，但要小心陷阱。房间的右壁上会发现秘门，穿过通道来到房间(3)，小心门上的陷阱。在这儿会遇到娜里亚父亲的贴身保镖格莱克斯，不过他已经神志不清，竟然将手中的剑指向你。用法师的二级法术“魅惑人类”使他恢复正常，这个法术有一定概率被豁免，可以多试几次，成功后格莱克斯会把最后一个链枷锁头（酸）交给你。你也可以选择杀了他，不过所得的经验值较少。在房间(4)内会遇到娜里亚的姑妈德西雅女士，她向你唠叨一番后会自行离开。仔细搜索房间会发现秘门，从左边的门进去来到房间(5)，里面有1个钢铁魔像和5个石魔像，当你试图拿取雕像内的宝物时，它们会攻击你，十分厉害。但里面的宝物绝对值得你挺而走险——冰裂斧（战斧+3）、精灵王之弓+3、战锤+1和链枷锁头（火）。

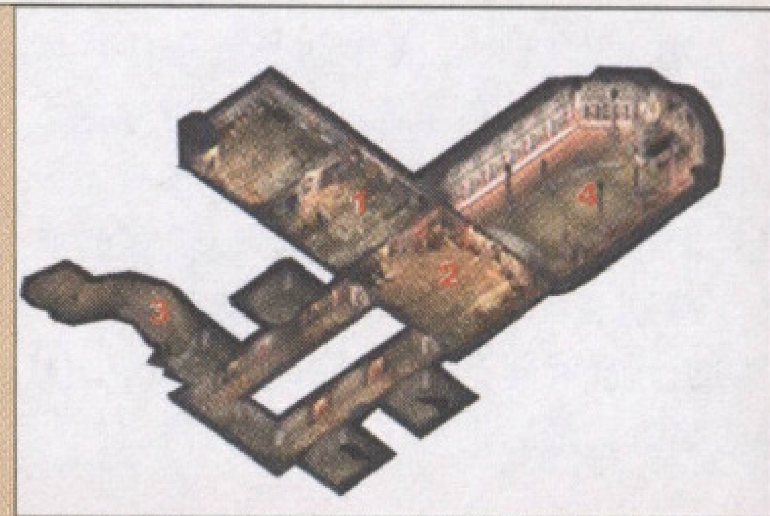
对付魔像的几种方法

硬拼法：让战士喝下速度之油、巨人力量药水再进去，石魔像至少需要+2的武器才能伤害到它，而且最好是撞击型武器，例如锤子、链枷、钉头槌等；钢铁魔像则需要+3以上的武器，可以用之前得到的〝利拉寇尔〞。法师除了5级魔法死云术外，其它的魔法都无法对魔像造成伤害，而为了照顾在前方杀敌的战士又无法安心施放，这时法师可用〝降低抗性〞来减弱魔像的魔防，再用魔法轰。

无赖法：给一位队员施展隐身术或喝下隐身药水，堵在房间门口，把魔像吸引过来放死云术，需要好几个死云术才能消灭掉这些魔像，所以最好是用死云法杖。同时还需要掌握好距离，既不能伤害到堵门的队员，又要让紧贴队员的魔像们受到伤害。战士则可以在后方使用远程武器攻击。

撤退法：不想与难缠的魔像正面冲突的玩家可以试试这个方法：让一个队员进入，拿取全部物品后喝下隐身药水撤退；或者使用加速术，拿了物品后快速退出房间。

娜里亚的城堡地下室



三层的房间(1)、(2)里分有一些巨魔和土巨怪，和土巨怪战斗是件比较头痛的事情，它们会施展混乱术。如果你先前得到了狗肉汤，可以让一个队友隐身，将狗肉汤放入房间(3)内，汤的香味会把所有的土巨怪吸引过去以避免战斗。最后来到房间(4)，这是城堡中的最后一战，你将要对付巨魔王托盖尔和几个大巨魔。巨魔不会施展法术，完

全是硬攻型的，所以让法师或牧师召唤些怪物顶在前方是个很有效的办法。战士们做好准备，喝些药水再进去，法师和牧师们从旁协助，应可轻松获胜。巨魔王和它的部队被清除后，整个城堡恢复了往日的宁静，虽然没能救出娜里亚的父亲多少有些遗憾，但娜里亚仍然十分感激你，并会给你此行的酬劳：10650金币。如果主角是战士或野蛮人的话，娜里亚会将城堡交给你管理。

●任务三：风矛之丘的旅程

铜冠酒店有一位吉尔丹·费尔克拉格大人说他在阿斯卡特拉城外的领土遭到食人魔强盗的骚扰，并愿意提供10 000枚金币雇佣你去除掉入侵者，没钱救赎爱蒙的你当然一口答应。刚刚抵达风矛之丘就遇到了麻烦，强力的幻象使你误杀了一群外形和食人魔一模一样的圣武士。此时一个叫盖伦的人出现并邀请你到他家休息，他表示会替你去至热之心骑士团解释这一切。当晚休息的时候，敌人突然出现并将盖伦的孩子绑架走，盖伦请求你一定要救出他的孩子。在这块区域的右下角可以找到第一章的地牢里树精们要找的仙灵女王，将橡实交给她就可以解救那些树精，然后由右上角的入口进入地下城。



风矛之丘地下城第一层

在(1)、(2)处分别聚集着一群大地精，小心大地精巫师和弓箭手（箭是带毒的）。在(3)处有几个吸血雾魔，要注意只有+3以上的武器才能对它们造成伤害。罗煞妖炼金师在(4)处，这个会放死云术的难缠法师身上有防火戒指，装备上将有助于你对付即将遇到的强大生物——红龙。



风矛之丘地下城第二层

在(1)、(2)处有许多半兽人弓箭手，注意墙上有秘门。(3)处有几个魔像，去过娜里亚城堡的玩家应该还记得如何对付它们吧。这里有个粘土魔像颇为头疼，现在你能伤害到它的武器大概只有先前得到的那个传古链枷了。房间(4)内有成群的不死怪物，多加几个防护法术再进去。在(5)处碰到自称是古物猎人的莎米亚，她希望你能帮助她寻找国王史卓汉三世的文件。你需要找到6块碎片才能组合成国王史卓汉三世的面罩。在图中标明的(6)处分别杀掉守护者即可得到碎片，合成面罩后装备上进入房间(7)。这里由一个隐形的火元素把守，杀了它可进入最后一个房间(8)，里面摆放着龙鳞盾和屠龙剑。一旦拿取这两样东西，莎米亚会立即出现，并要求“接收”你所得到的物品，给不给他们都会攻击你。

回到走廊来到房间(9)，里面有一些狼人和一只大型狼人。大型狼人每回合会自动补满血，所以必须以最快速度杀死它，可以借助缓慢术使其自动恢复时间变成两回合。房间(10)内有一个机关，拔动后会引出一个风元素，并得到龙鳞之盔。房间(11)内则是一些魔像和几个装成人类模样引你上当的狼人，不要忘记拿走所有值钱的东西。回到石桥处，向上进入房间(12)，你惊讶地发现你曾经杀死的一代BOSS的贴身保镖塔佐克居然还活着！他现在已经投靠了新主人，就是雇佣你的吉尔丹。和他叙叙旧，然后送他去地狱去找老沙吧。依尔隆就关在(13)处的牢房中，不过你此时无法打开牢门。从(14)处下去可来到龙穴，刚进入时并不会发生战斗，先使用你最强的召唤法术，然后让牧师给大家加防火属性或喝一瓶冰尘药水（如果能将战士的防火属性都加到100%以上更好），法师给队友施展加速术，战士们能用的药水都用上。有了防火效果的保护，战士和召唤怪物们一拥而上，红龙和它的法师仆人很快就倒下了。从红龙的尸体上可以得到神圣复仇者：卡索弥尔+5（圣武士专用）。离开龙穴后就可以救出盖伦的孩子依尔萨。此次任务虽然难度颇高，但可得到神圣复仇者这把本游戏最强武器，的确值得。

●任务四：黄金头骨

在码头区海之恩赐酒馆右边有一间桔红色的房屋，解除门上的陷阱和锁后进入地下室。当你打开中间的棺材后，康葛斯会出现并要求你找回他失散在各处的身体。在大桥区最南端的两所小房子中上面的一座，杀死棺材中的元素巫妖后得到身体部分。手臂和腿在神庙区下水道内（进行神庙区的分支任务“摧毁盲眼邪教”任务时可到达），杀死左上角房间里棺材中的阴影巫妖后可得到。凑



沙佛洛克的贴身保镖塔佐克居然还活着！



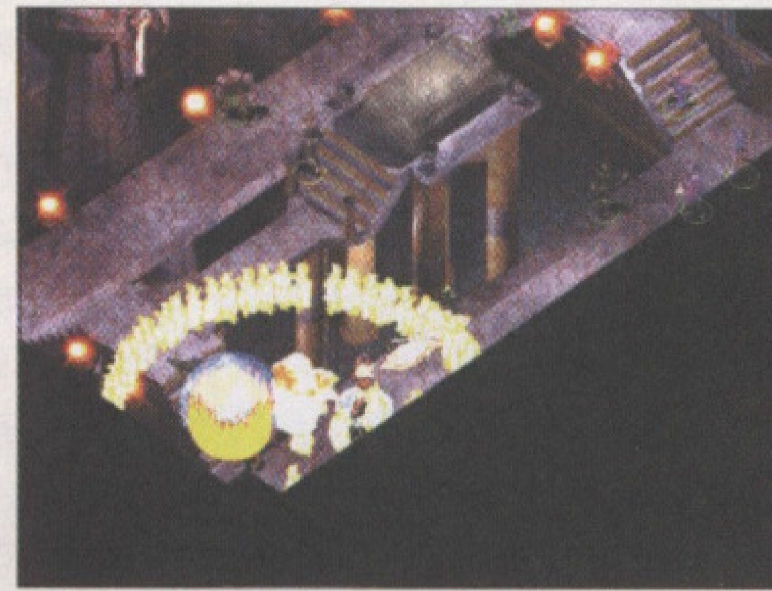
钢铁魔像：“要从此路过，留下买路财！”



挑战红龙。



这座房子便是半神巫妖康葛斯隐匿的地方了



艰难的战斗，要被烤焦啦！



齐两块躯体后，回去交给康葛斯。获得了躯体的它兴奋不已，而你得到的“奖励”就是由它亲手把你杀死（巫妖就是巫妖呀，一点人性都没有）。

大多数玩家对如何消灭这个魔法异常强大的半神巫妖头痛不已，所以这里要介绍一下战斗方法。首先你要务必看清楚它给自己施展的防护法术，然后从你的法术列表里选出合适法术进行破解。如果有圣武士凯东在就比较简单，用他的特殊能力“解除魔法”来破解康葛斯身上的防护是再好不过了。施放“真实视域”可以破解它的“误导术”，其他人将远程武器装上最好的魔法弹药。如果及时破解了防护而使它被武器击中，可以打断它施展的“时间停止”法术（未被破解时，你的人物的攻击会被提示“武器无效”），这样应该比较轻松就可以把它打到濒死状态。先不要太高兴，这时真正的敌人来了，康葛斯只有被人杀掉才能获得真正的自由。此时它会露出本来面目：一个漂浮在空中的金色骷髅头。变身后的康葛斯才是这场战斗的重头戏，它是一个半神巫妖，比前面那些废柴巫妖要强得多。“禁锢术”是它的拿手好戏，只要中招，绝无幸免。当然也不是完全没有办法，可以施放法师的五级法术“法术免疫”，然后选择防护系，就可以免受所有防护系法术的影响，包括这个“禁锢术”。需要注意的是，康葛斯只对离自己最近的人下手，而如果想伤害到它就必须使用至少+4的武器。虽然它只有50点血，但是如果你只让法师上前拼命，还没打死它可能免疫效果就消失了。幸好我们的圣武士有神圣复仇者这把+5的剑，更妙的是，双手剑攻击距离远，可以站在



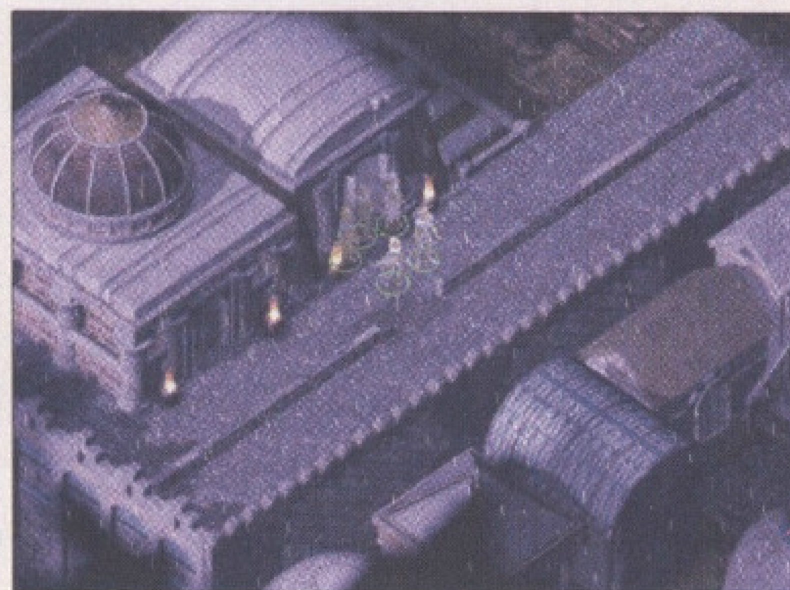
影贼公会内四处都是秘门，这扇便是通往首领的房间。



接见影贼公会首领艾朗。



一个叫拉隆尔的吸血鬼突然出现将慕克杀害。



墓园区雷雨交加的夜晚。



这就是绑架提迪尔甚至将他活埋的红衣人。

法师后面打到它。这样很快就可以搞定这个号称是本游戏最强的敌人。

如果你还没有去过风矛之丘，级别也不是很高，装备也没什么象样的，那么就让法师记忆几个“马友夫微流星”，这些小流星等同于+5的武器哦。虽然一个可能只有1、2点伤害，但是如果3个法师每人记3个，积少成多，就可以活活把这个半神巫妖掷死。与半神巫妖战斗堪称是本游戏最经典的战役之一，对付它的战术还有很多，玩家可以尝试不同的方法来挑战这个强劲的敌人。杀掉它后你可以得到50 000点经验值以及一枚葛斯之戒。

两枚葛斯之戒

当你刚刚揭开康葛斯的棺材时，会有一小段动画表现它从棺材里钻出来的场面。让盗贼提前喝下盗王之王药水，提高盗窃技巧并移动到棺材旁。当康葛斯的的身体刚出现却还没来得及说话的时候，按下暂停键，然后让盗贼施展盗窃技能，可以偷到一枚葛斯之戒——防御等级+2，豁免率+2，魔法抗力+10%，对疾病及毒素免疫，佩戴者每3秒可恢复1点生命，每天可以使用1次隐形术和3次加强迅捷术。这样的强力戒指在杀了它后还可以得到1枚，利用这个游戏中的小BUG就可以让玩家自己的队伍更加强大。

第三章

当你凑齐足够的金币后，吸血鬼将派代表来，邀请你在晚上到墓园区与芭荻会面，芭荻表明只要15 000金币就可以帮你找到爱蒙。而同时盖兰·贝尔也会派人来说自己也愿意降价到15 000。现在到了你作抉择的时候了，虽然影贼公会看起来不大可靠，但芭荻的吸血鬼组织似乎更邪恶一些。将金币付给盖兰·贝尔后，他交给你一把钥匙，让你到码头区的影贼公会见影贼首领艾朗·林维尔，他会告诉你具体的办法。

来到码头区，进入公会后向右，进入墙壁上的秘门，一直向里走可见到艾朗·林维尔。他答应帮你找出爱蒙，但需要你帮他做几件事情。花了一大笔钱却跑来做影贼首领的佣兵，你虽然感到不满，但顾念爱蒙的安危只好应承下来。艾朗让你在夜幕降临时前往该区南边的码头，与女警卫队长会合，并给你一些魔法装备。当你如约到达码头，正与慕克交谈时，吸血鬼拉隆尔突然出现并将慕克杀害，打败

拉隆尔后他会大笑着逃走。而后将发生的情况告诉艾朗，他会交给你第2个任务——去大桥区的五酒壶旅店的2层除去两名影贼的叛徒——杰洛斯和凯汉。在2层左边的第2个房间里可以找到他们，杀死他们后会有公会的联络人出现，对话时选择第4项试图假装叛徒，他会告诉你该组织的基地位于墓园区。现在这个家伙没用了，杀掉他后可找到"联络人笔记"，回去交差吧。

艾朗对吸血鬼芭荻和其手下的入侵感到忧心重重，闯入墓园区的地下坟墓消灭芭荻和她的公会的任务也自然而然地落到你头上。艾朗会派一个法师协助你打开蜘蛛巢穴北边一道无法推动的大门，同时给你一些木桩帮你彻底消灭吸血鬼。现在，你将要前往本章最重要的情节点：墓园区。

●墓园区



在(1)处你会遇到一个名叫亚蓝西斯的牧师，他带着一个刚刚失去了双亲的小女孩。他没有足够的能力照顾这个小女孩，希望你另外找人来抚养她。圣武士卡米尔在(2)处，他正在为儿子不幸去世而深深自责，让他来收养那个小女孩再合适不过了。

就在遇到圣武士不远的(3)处有一个开启的坟墓，调查后居然有一个活人跳了出来，这个名叫提迪尔的人遭绑架后被活埋于此。希望你能帮他惩治真凶，现在唯一的线索就是他所提供的一张红布碎块，这个任务需要你额外去大桥区跑一趟。先到(4)处找到守墓人，威胁他说出真相。然后去大桥区迪洛隆酒店的附近找到红衣人阿姆西，交谈后他见行径败露便逃到身后的房间，进去后阿姆西的雇主卡密提斯居然杀了他妄图逃走，追出去杀掉他们。回到房间里，在二楼救出被绑架的艾吉亚女士。在(5)处会遇到一个名叫奈文的人，他已被雷斯特叔叔的鬼魂吓得神志不清，接着一个鬼魂从地中"爬"了出来，杀了他让奈文得到安宁吧。

还记得在铜冠酒店拿到的小熊娃娃吗？他是属于(6)处的小男孩威林的，他被强盗杀死，玩具也被抢走（注意，威林的鬼魂只有晚上才会出来）。将小熊还给他后，在他的坟墓附近可找到他的父母（第二天白天才可以遇到），交谈后还可以得到额外的经验值。地图中所标的(7)处分别是几处小的墓穴，里面有一些不死怪物和宝物。进入(8)处的墓穴会遇到墓穴国王，杀死他之后能得到"那玛拉+2"。最后从(9)处进入地下墓穴。



勇闯吸血鬼墓穴。



你将会三番五次遇到吸血鬼女王芭荻这个难缠的家伙。



布罗林有着很浓厚的阿拉伯风情。

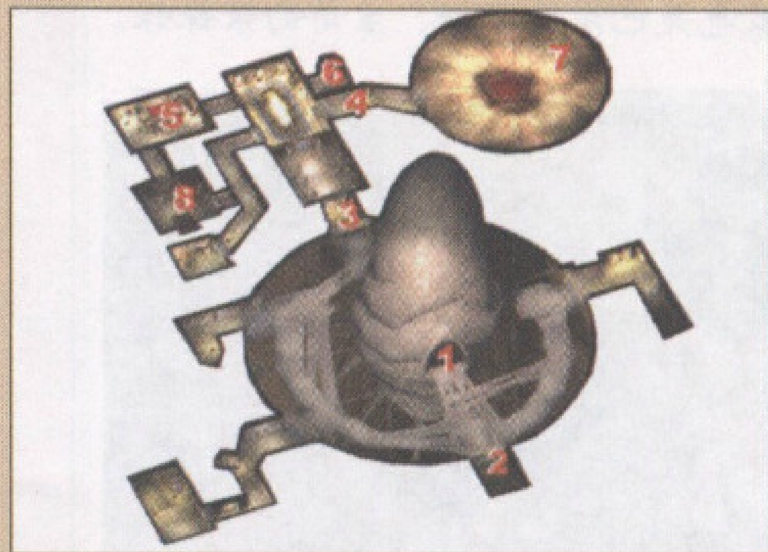


海盗王德夏里克的住所，看来海盗也懂点艺术的。



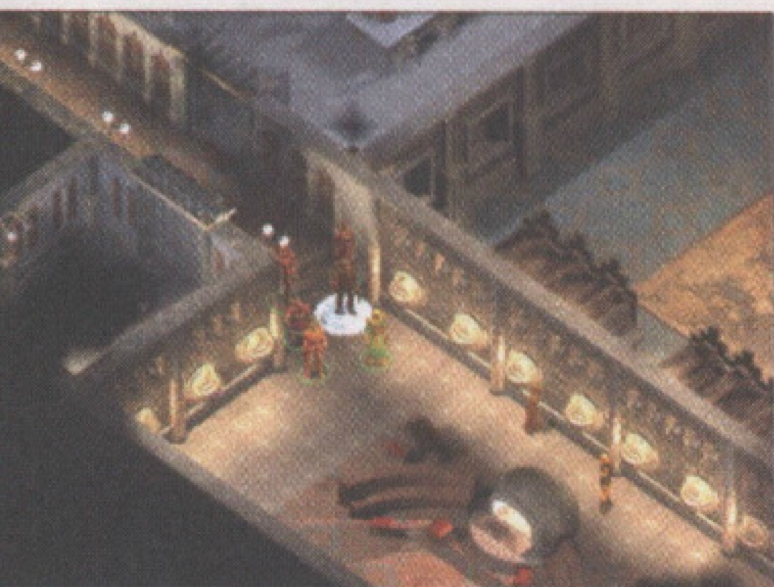
禁魔监狱的入口。

●地下墓穴



(1)处是蜘蛛女王的巢穴，进去前务必给队员施展"自由行动术"，这样可以免受"蛛网术"的困扰。从(2)处的门进去可以来到地下墓穴南方的会议室，里面隐匿着大量吸血鬼，施展好防御法术再冲进去吧。法师哈兹在(3)处等着你，他会为你




原来爱蒙也是巴尔的子嗣，主角的亲妹妹。

打开前方的门。而此时你将再次遇见拉隆尔，稍后逃到下一层。吸血鬼塔诺瓦在(4)处，先打掉她的“法术无效”结界，然后再攻击她。在房间(5)处有一把很好的碎魔钉头槌，以后拿到码头区改造后是绝对的吸血鬼克星。从(6)处的楼梯下去可以追上拉隆尔，打败他后，他会要你去楼上分个高低。回到楼上，在房间(7)里可找到他，这儿布满了陷阱（无法侦测解除），所以尽量用召唤术和远程武器、法术攻击。房间(8)里有3个棺木，是吸血鬼被打死后的栖身之地，将木桩插入棺内便可使吸血鬼彻底死亡。当你将木桩插入最下方的棺木时，芭荻会出现，而此时你是无法消灭她的，她在濒死时会逃走，并告诉你以后还会见面，那是后话了，现在当务之急是回去找艾朗，让他实现承诺帮你找到爱蒙。在与艾朗对话之前请确认已经了无牵挂，因为你这一去就会有很长时间无法回到阿斯卡特拉。告诉艾朗你已经做好准备，他将安排船只将你送走。


父子“团聚”，兵戎相见。

与吸血鬼战斗的注意事项

被吸血鬼击中会造成等级吸取，人物的等级降低且无法获得经验值。牧师的“防护负界伤害”可以有效的预防此类效果。如果队伍中有人不小心被吸血鬼吸取了等级，可以用牧师的法术“次级复原术”恢复，或者去神庙治疗。

吸血鬼擅长精神类法术，牧师的“混乱命令”可以防护大多数此类法术。一个加了“防护负界伤害”和“混乱命令”的强力战士将是吸血鬼的噩梦。如果无法实现上述条件，还可以利用“防护不死怪物”卷轴，使用后吸血鬼将视你如无物，打不还手骂不还口。但要注意有些特定的不死怪物在濒死状态下有剧情发生，如果加了该卷轴将其打死有可能导致游戏无法进行下去。


艾瑞尼卡斯再次将你囚禁，试图夺走你的灵魂。

第四章

●布林罗



乘船来到了布林罗，刚靠岸赛蒙·哈瓦里安就找了个借口提前离开，希美说她不太信任这个船长。果不其然，刚下船就遭到了吸血鬼的攻击。赛蒙说他并非自愿，无论如何，你的确是被出卖了。那些吸血鬼自然不难应付，不过赛蒙还是借助传送门逃走了，等下次见到他再报复吧。你现在要做的是按照希美的提示，去（1）处的粗鲁猴子酒馆找沙尼克。

来到酒馆，在长桌的旁边找到了沙尼克，但还没来得及问什么，他就被突然出现的杀手杀害了。向酒馆老板打听了一下，得知是娼妓会馆的老板佳维娜雇佣的杀手，而最有可能从沙尼克处得知进入禁魔监狱方法的人正是被佳维娜掳走的克蕾儿，于是决定去（2）处娼妓会馆看看。你可以依靠“正常”手段进入（看见门口的两个女人没？），也可以大摇大摆地闯进去。闯进屋子会受到守卫的攻击，解决掉之后在墙上发现秘门，进入后可来到佳维娜私设的监狱。

佳维娜和她的伙伴维达克正要对克蕾儿下毒手，对你的突然现身感到很吃惊，这两个人并不难对付。清理掉后与克蕾儿对话，告诉他沙尼克的死讯并将其安全送到码头。码头的高林十分感谢你的帮助，并告诉你只有蒙面法师和异常者才可以进入禁魔监狱。现在你有两个选择：一、得到大法师佩斯的守护石，持有守护石便可以直接进入禁魔监狱。佩斯的住所在（3）处，从他的尸体上拿走守护石吧，然后去（4）处与希美交谈即可；二、去（5）处的海盗王德夏里克那里装疯卖傻，对话尽量选那些比较疯狂的，将使其误认为你是疯子而把你关进去。

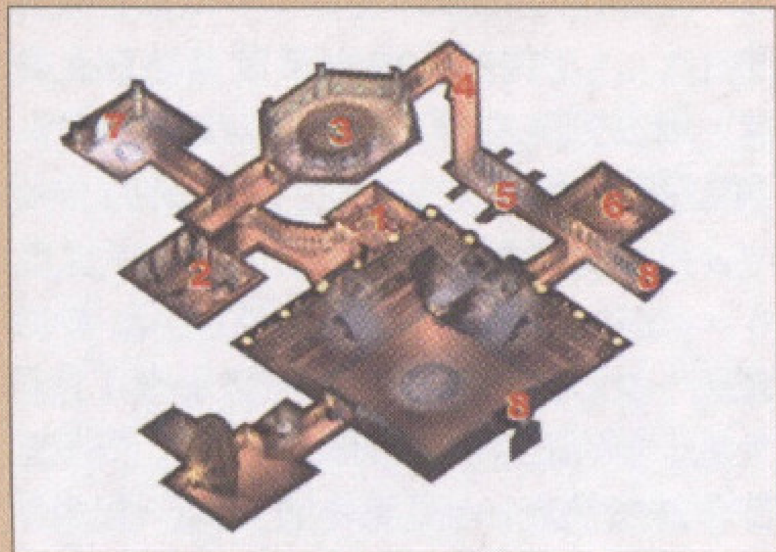

浮雕头像谜题，点击后被传送到中间接受塑像的提问。

●禁魔监狱

穿越一小块地区后进入禁魔监狱，协调者会殷勤地为你介绍监禁所各个房间关押的犯人。走到房间尽头会发现，苦苦寻找的爱蒙出现在你面前，不过她已神志不清。正当你疑惑不解时，协调者露出了真实面目，原来他正是艾瑞尼卡斯假扮的！你还没来得及反抗，就陷入了沉睡中。艾瑞尼卡斯试图夺走你的灵魂，而同时他还透露，爱蒙居然是你的亲妹妹，她也是巴尔的子嗣！话未说完，你又昏了过去。在梦境中，你回到了烛堡，你发现队员都被挡在了外面，只有你自己（主角）可以自由行动。来到大图书馆门前，有一个恶魔守住了大门，你得付出代价才能进入图书馆：牺牲健康（力量-1）、牺牲智力（智力-1）、牺牲智慧（智慧-1）、牺牲青春（体质-1）。进入图书馆后见到爱蒙，她让你把巴尔带到这里来。从图书馆出来向左走，可以看见你的父亲——杀戮之王巴尔。与其对话，他将攻击你，你不可能杀死他，把他引到图书馆内，与爱蒙对话，她将结束这一切。


这儿有两个即死陷阱，解除技能不高的话就让怪物上去踩吧。

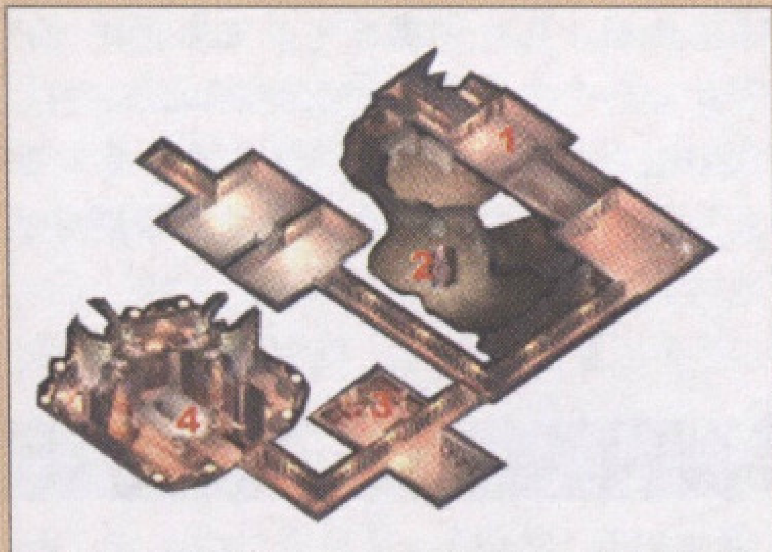
醒来以后，你发现自己其实是受了艾瑞尼卡斯的法术影响，才经历了刚才的事情。艾瑞尼卡斯通过法术实验吸走了你的特殊能力，你对他已经毫无用处，于是他决定让芭获处死你。



●禁魔监狱地下室第一层

艾瑞尼卡斯离开后，芭获似乎并没有杀死你的意思，她决定让你做一个有趣的游戏来取悦她，她给你时间让你尝试着逃出迷宫，来一场猫和老鼠的游戏。

和爱蒙对话使其加入队伍，来到房间（1），在箱子里找到红宝石。来到房间（2），里面有11个雕像，按照提示将屋内箱子里的物品一一放入，从门左边第一座雕像起，按顺序依次为星星徽章、金色圆环、穿坏的鞋子、水罐、日规、太阳徽章、宝剑徽章、嘴巴被封住的男子、镜子、砂漏、露齿头骨。安置正确后，可以从箱子内拿到奖励的物品。房间（3）外围墙壁和内圈墙壁上各有6个可点击的浮雕头像，点击头像两次，你就会被传送到中间接受雕像的提问。外圈答案依次为：冰山、火焰、棺材、蜡烛、黑暗、星星。内圈答案依次为：影子、海绵、呼吸、鱼、秘密、洞。回答完十二石脸的问题，可得到经验值和一个再生戒指。（4）处有少许蛇人，解决掉后让盗贼上前，在（5）处可探测出两个陷阱，但无法解开，直接召唤个炮灰上去踩吧（有时在与前面的蛇人们交战时，他们会误踩到）。来到房间（6），杀掉粘土魔像后搜索房间，可以找到储藏宝袋（极其有用的道具，可极大地扩充你携带物品的空间，而且塞进去的东西是忽略掉重量的，你可以塞几十件全身铠甲进去）、盗贼之石及猫眼石。凑齐3颗宝石后可以开启（7）处的传送门，杀掉从里面传送出来的怪物后，可得到一副不错的盔甲。从（8）处可来到地下室第二层。



●禁魔监狱地下室第二层

房间（1）中央有一个台子，上面摆放着一本古书，点击会依次出现狗头人队长、剑蜘蛛、土巨怪、夺心魔、眼魔，都干掉后再次点击，会得到自由行动之戒和一些卷轴。从左边的秘门进入房间（2），杀光所有怪物后点击中央的水晶，然后干掉新出现的小怪物们，再次点击水晶得到阔圆马克之水晶碎片，从怪物尸体上可以找到一个木桩，别忘了一块拿走。房间（3）内的书架上有不少魔法卷轴。来到房间（4）会遇到一个叫戴斯的吸血鬼，它会要求你帮它解脱，杀了它后将木桩钉入棺材，可得到戴斯之手。回到第一层，点击房间（8）中的雕像，它会为你打开新的出口。



●禁魔监狱主层

进入新区域后来到房间（1），扭动转盘打开房间（2）的门，里面是一些巨魔，在房间内可以找到一些秘银代币。进入房间（3），墙壁上的3个雕像分别有3幅怪物画像，但小心上面的陷阱，临走前别忘了拿走池子中的画像和牛头号角。在房间（4）内将会碰到芭获，战斗开始后你会不由自主地变成怪物。芭获对你这一变化感到十分惊奇，决定撤退向艾瑞尼卡斯报告。注意，此后在这张地图上休息时主角将会变身成恶魔，最好找一扇门把主角同其他队员隔开后再休息。在房间（5）内可找到另外一只牛头号角，现在可以开启房间（4）内牛头人雕像的机关，将牛角装上后你已经可以离开了。但别着急，来到（6）处，这里有一个高斯眼魔和一些牛头人，池子里可以得到一些秘银代币。由原路返回，进入房间（7），你会发现墙上有和那些画像一样的图案。每按动一个图案将放出一个对应的怪物，其中小心摧心魔。房间（8）内的箱子中有葛森弓弦，当你试图取走箱子里的物品时，旁边的粘土魔像会攻击你，做好准备再进去吧。房间（9）内也有一些秘银代币。最后进入房间（10），这儿有个机器，你刚刚收集的秘银代币现在可以派上用场了——机器将根据你塞入的秘银代币的数量给你不同的物品（自动贩售机？）。5个可以换北方之靴，10个可以换导电之靴，15个则是速度之靴，20个可以换得小丑锁子甲+4。强烈推荐速度之靴，这样还可以再获得北方之靴。那个锁子甲的AC只有1，属于废物。完成交易后可从房间（4）的出口离开。



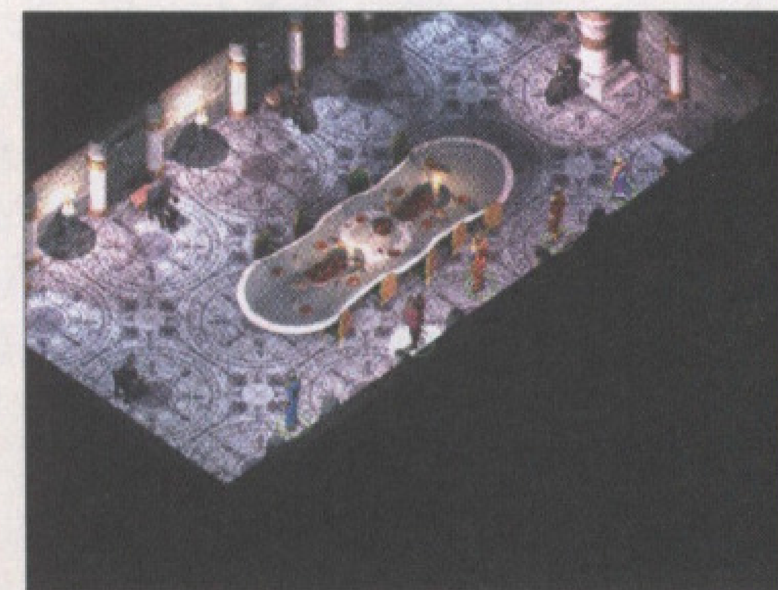
吸血鬼戴斯：“怎么？你想和我单挑？”



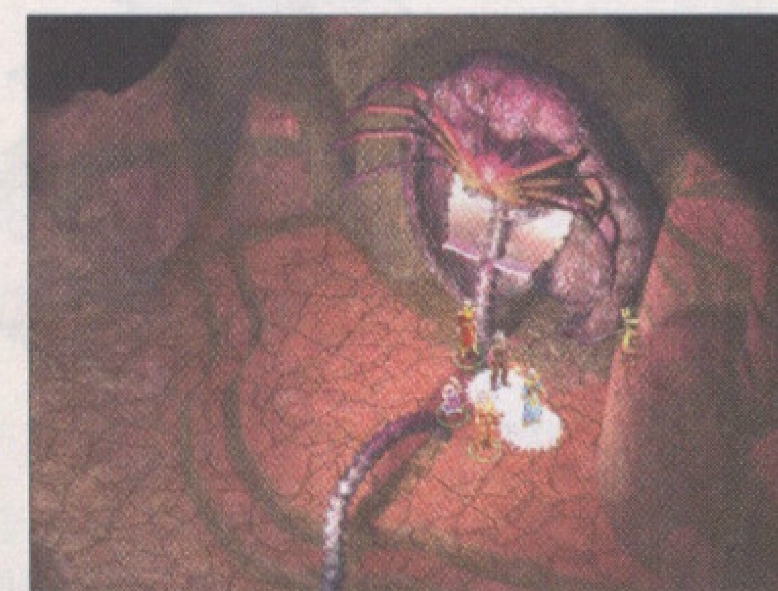
再次与芭获战斗时，你会不由自主地变成怪物。



墙壁上的三个雕像中都有物品可拿，但小心上面的陷阱。



这四个幽灵想和你玩一个文字游戏。



将“大巨魔头颅”放入这个祭坛就会有武器冒出来。



●审判日

进入新的房间，射杀周围的弓箭手后，会有幽灵出现让你接受考验，接着你被传送到一块区域，杀掉蕈菇人后幽灵会再次出现，回答选择"裂片"，随即你被传送到一间会议室。先拿走桌子上的反射斗篷（反射所有电系攻击），然后与屋内的4个幽灵玩一个文字游戏。从最左边的开始，答案分别为：什么都没有，河流，恐惧，记忆。

之后来到一个洞穴之中，杀掉巨魔后，从尸体上找到"大巨魔头颅"。向右走，幽灵会问你是否离开，回答"探索一下该地区再走"。然后将"大巨魔头颅"放入旁边的祭坛，可得到武器骨棒+2（对不死生物+3），再次与幽灵对话离开此处。幽灵表示你已通过了所有测试，你已赢回自己的灵魂重获自由。

●艾瑞尼卡斯的实验室



赛蒙·哈瓦里安再次出现，他建议你利用那些囚禁于此的病人们来帮助你打败艾瑞尼卡斯，姑且信他一次吧。现在不要贸然进入（1）处的中央大厅（如果你执意要进入，你将再次看到那只手灰飞烟灭的动画），在房间（2）处可拿到艾瑞尼卡斯的部分日记。从（3）处的楼梯来到下一层。花2 000金币贿赂清醒的隆克，释放所有在押犯人。也可以干掉他，再把犯人放出来。同犯人交谈时选择"3-1"可说服他们帮你。



第一次与艾瑞尼卡斯交战是在他的实验室里。



初入幽暗地域，前方一片黑暗。



与黑暗精灵战斗。



这个六面球体囚禁了六个生物，去碰碰运气吧！



侏儒们挖矿居然挖出个巴洛恶魔！

这次你将与艾瑞尼卡斯战斗，他会复制一支和你一模一样的队伍出来（只是外表一样而已，远没有你厉害）。先把这些冒牌货搞定，然后和那些法师一起大战艾瑞尼卡斯吧。艾瑞尼卡斯被打到濒死状态时会逃走，而那些法师也无一幸存。

艾瑞尼卡斯离开后立即释放真实视域，马上就会有许多刺客来攻击你，如果你的队伍中有攸旭摩，他现在将会背叛你——其实他是艾瑞尼卡斯派来的卧底。从（2）下去你将再次遇到赛蒙，他邀请你搭乘他的船去追踪艾瑞尼卡斯。如果答应他，可进行本章较大的一个分支情节——鱼人岛，建议大家去一趟，因为此行你将会得到游戏中最好的戟——波涛戟+4和镜面斗篷（可反射魔法）。如果拒绝他，在此处一个由石魔像守卫的房间里，可以找到进入（4）处传送门的钥匙。你将会被传送到幽暗地域，也就是第五章展开的地方。

第五章

●幽暗地域



到达幽暗地域后，来到（1）处会看到灰矮人卡里格和他的伙伴们，和卡里格聊天得知芭荻和艾瑞尼卡斯确实从这里经过，同时还得知在营地北边一点有个法师被禁锢了，买张"自由术"卷轴备用吧。在（2）处使用卷轴后，法师维索尔被释放了出来并请求你的帮助。首先你得帮他找到仪式法典，然后他会退到（3）处的传送门前一个人和土元素单挑（想练级的话就过去帮他吧，因为此刻土元素会不停地再生）。

经过（4）处时会遇到一大群黑暗精灵，这次战斗会让你充分体会到黑暗精灵的厉害，记得多召唤些怪物，并给你的战

士和怪物们不停地加辅助法术。由于黑暗精灵女牧师会解除你的辅助法术，所以要记得再补上一些。大面积魔法对黑暗精灵用处不是太大，他们的魔法抗力很高，战斗力也很强，而且都会少许魔法，是真正考验队伍实力的敌人。黑暗精灵尸体上没有什么好东西，那些盔甲在黑暗精灵城市里卖不出什么好价钱，而拿到陆地上一见阳光就会化为灰烬。战斗结束后，在（5）处你可以看到一个六面球体，每触动一个面就会释放出一个被囚禁在此的生物。右边第一面会释放一个战士出来，他和他的冒险队伍失散了，让他去找自己的队伍吧。第二面放出一个叫贝德兰·戴格佛德的小孩，他十分感谢你放他出来。第三面则是一个巫妖，他可没打算感激你。第四面是个吉斯洋基人，会毫无理由地攻击你，杀了他吧。第五面是个疯子，没办法，只能让他永远地休息。第六个面的家伙则认为自己看到的任何影像都是假的，当然也就认为你对他没怀好意。（6）处有三个孢子植物和一个蕈菇人之王，这些生物的繁殖能力很强，所以尽快速战速决。同（7）处的侏儒守卫交谈时要注意语气，他们便会准许你进城。（8）处屋子的旅店老板就有仪式法典（站在角落的瑟恩德·戴格佛德就是你从多面体救出的那个小孩的父亲，通过对话可以得到一个防御等级4的护腕），花300金币将仪式法典买下后回到（3）处交给维索尔，他告诉你他要进行一个仪式，希望你能帮助他。战斗中注意保护维索尔，如果他受伤了，让你的队员用魔法为他医疗。接下来随他到另外两个传送门前，继续保护他，仪式完成后他会给你1支吸法权杖。

回到城中，在（9）处的屋子里找到高丹德·黑石，他请求你除掉侏儒们从地底挖出的恶魔。如果你帮助他们，他会介绍一个名叫“艾达隆”的生物帮你进入黑暗精灵城市。进入（10）处的矿坑，你将面对的是个厉害的家伙——巴洛恶魔，他的攻击会导致你的队员暴走，同时它对大部分魔法免疫。请确定准备妥当再召唤它，建议召唤些强力怪物来助战。杀掉它后在洞口施放高丹德给你的塑石卷轴，然后就可以回去复命了。侏儒十分高兴，他送给你进入（11）处洞穴所需的光之宝石。进入洞穴后你会发现，地底侏儒所说的名叫“艾达隆”的生物居然是条银龙！银龙答应帮你安全离开幽暗地域，但你必须帮它抢回被黑暗精灵偷走的龙蛋。这时你有两个选择，邪恶的做法是尝试杀掉银龙，这样离开幽暗地域的大门将打开，你可以直接离开。另外一个方法则是帮助善良的银龙找回它的龙蛋，银龙会把你的队伍全部变成黑暗精灵模样以便混入黑暗精灵城市。答应帮助银龙后来到（12）处的大门前，会有一个黑暗精灵盘问你，回答选择最后一项便可进入黑暗精灵的城市。


名叫“艾达隆”的生物居然是条银龙！


在乌斯特·拿萨城内你随处可见蜘蛛。


见到了会说话的鱼，它教唆你去杀人。


你已经厌倦了当菲里的跑腿。


菲里将你引荐给阿杜蕾丝宗母。

●乌斯特·拿萨城



欢迎来到乌斯特·拿萨城，如果你之前对黑暗精灵一无所知的话，相信进城以后发生的奴隶事件应该会让你对这个种族有一点了解。要注意，当你与黑暗精灵交谈时要尽量贴近他们的习俗，否则有可能会露出马脚（黑暗精灵的习俗……往极其邪恶的地方想吧）。

来到（1）处你会碰到索劳纷，他不由分说地要求你的帮助。随他来到城市入口（2）处的圆形平台，原来他是让你去解救被夺心魔绑架的宗母的长女菲里。你必须在12小时内赶到幽暗地域的（13）处与索劳纷会合，他将开始施法把菲里救出来，同时你要面对难缠的夺心魔和土巨怪。夺心魔的吸收魔法相当厉害，而且是大面积攻击。多召些怪物出来当替死鬼吧，先杀掉夺心魔再去清理土巨怪。在战斗中注意保护菲里，如果她死亡，此次任务也告失败。战斗结束后，菲里对你的表现很满意，索劳纷却私下诅咒菲里的傲慢，并让你返回乌斯特·拿萨城。

回城后再次与索劳纷交谈，得知菲里约你到（3）处的酒馆见面。见到菲里后，她让你几天后去（2）处找她，她会交给你新的任务。在这期间到入口处的平台转转，会遇到一个灰矮人，他说他的主人要见你。在他身后的玻璃罐里你可以找到他的“主人”——一只阿布勒斯鱼，它能洞悉你的想法，如果你不帮它完成任务，它将拆穿你的真实身份，它的任务就是让你去杀一个叫葵陆的牧师。葵陆的家就在（4）处，杀光所有的人后从葵陆的尸体上拿到他的脑子，回去交给阿布勒斯以便堵住它的嘴巴。接下来可以去酒馆二楼休息一晚，然后去（2）处赴约。菲里这次让你去（5）处的魔法船与她会合，消灭突然冒出的眼魔后，她又要求你在3天之内去酒馆见她。

回到酒馆与菲里交谈，她让你去幽暗地域的地底侏儒部落，杀死巡逻队的首领。在途中你会遇到索劳纷，说服他回城。往前走不远便可见到巡逻队，向首领


你成功地施展了"偷龙转凤"之计。

说明来意并告诉他你并不想这么做，最后让他把头盔给你作为完成任务的信物。回到酒馆将头盔交给菲里，她让你在1小时之内去（6）处的女战士协会找她。这次的任务居然是去杀索劳纷，并夺走他的魔法斗篷。在（1）处的男战士协会可以找到索劳纷，建议玩家不要杀他，向他索取魔法斗篷作为信物即可，这样他会十分感激，你以后也可以得到他的帮助。

菲里对你的表现非常满意，她决定将你引荐给阿杜蕾丝宗母。进入（7）处的罗丝神殿，阿杜蕾丝宗母交给你最后一个任务：她需要生存在幽暗地域的3种怪物中任意一个种族的血液来完成召唤仪式，分别是眼魔、夺心魔和寇涛鱼人，但你必须得杀掉该种怪物的首脑才行。回到幽暗地域，图中标明的（14）处分别是这几种怪物的巢穴，取得其中一种怪物的血液（眼魔则是长老之眼）后回到罗丝神殿。同阿杜蕾丝宗母交谈后，菲里表示有事情与你私下商量，让你1小时内去女战士协会找她。原来阿杜蕾丝想用怪物的血液与银龙的蛋召唤并控制一个恶魔，而菲里也不是盏省油的灯，她想借此机会推翻阿杜蕾丝的统治，自己取代宗母的位置。然后她将藏宝的钥匙和假龙蛋交给你，让你将真龙蛋换回来。在神殿门口你会遇到索劳纷，他将另外一个假龙蛋交给你。现在明确你要做什么了吗？就是将菲里的假龙蛋调换出真龙蛋，再用索劳纷给你的假龙蛋交给菲里。进入神殿后穿过右边的通道便可来到存放龙蛋的房间，里面由一群粘土魔像守卫着，如果觉得战斗比较困难，换了龙蛋后就赶快撤离，它们不会离开龙蛋的房间。回去将索劳纷的假龙蛋交给菲里，接着同她一起去神殿参加召唤仪式。好戏上场了：由于阿杜蕾丝和菲里献给恶魔的龙蛋都是假的，恶魔狂怒之下将她们杀死。当恶魔询问谁手中持有真龙蛋时，你选择"保持沉默"，它将会悻悻地离去。现在，趁城中的守卫还没反应过来，赶快溜吧！


终于可以离开幽暗地域了。

回去将龙蛋交给银龙，它送你一把尼卡拉登十字弓（拉登？……）做为报答，它将你们传送到幽暗地域的出口并帮你清理掉敌人。从左边出口离开会介入一场地面精灵与黑暗精灵的战争，你可以参与其中，也可以袖手旁观，最后从左上角的出口离开。

血洗黑暗精灵城市

当你进入乌斯特·拿萨后，城中发生的一切都会让你切实感受到这个种族的邪恶。既然是这样，何必做他们的跑腿？作好准备，召唤出强大的怪物——屠城！黑暗精灵没几个是好东西，杀光他们。这样做并不会有什么不良影响，但需要注意的是，一旦开杀戒，你的伪装也就拆穿了，黑暗精灵城市的大门将关闭。除非你杀掉最后一个黑暗精灵，否则你无法离开。在罗丝神殿内的东北角，你可以找到银龙的蛋，回去交给银龙即可。


地面精灵仍对你存有戒心。

第六章

你还没来得及欣赏久违的天空，一群不太友善的精灵战士便拦住了你的去路，他们并不相信刚从幽暗地域逃出的你。同他们交谈要诚实，一旦提到了艾瑞尼卡斯，他们就会带你去见艾尔汉。对话开始后，精灵法师将用法术侦测你说话的真实程度，所以要老老实实地回答他们的问题。从交谈中得知，精灵的神器莱恩之灯被盗了，你自然知道，这种事情只有芭荻才做得出来。精灵提议由你来协助他们找回圣物，最后别忘了向他们索取圣水和木桩。


崔斯特的冒险小队，个个都是名人啊！

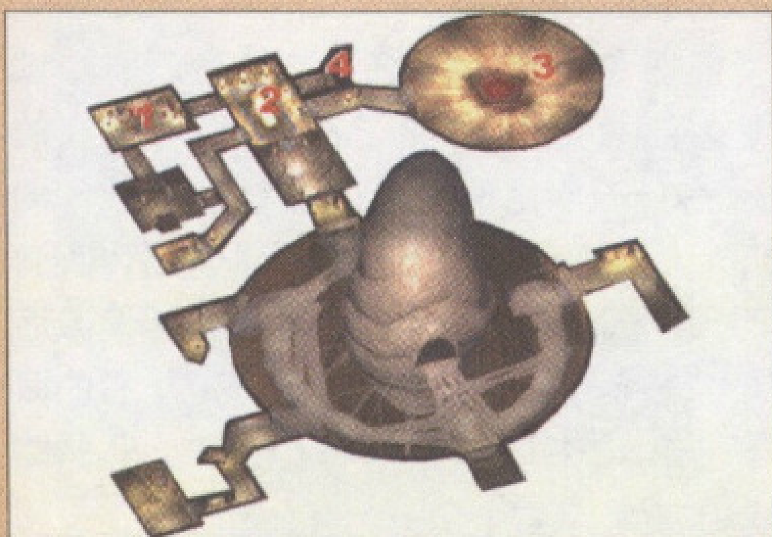
回阿斯卡特拉的途中，你碰到一支冒险小队，其中就有费伦大陆最出名的人物之一崔斯特·杜垩登。在一代中我们就有幸能见识这位手持双刀的黑暗精灵游侠，当时你帮助他消灭了一群狼豺人。如果那时你将他杀死并夺走他的装备，那么这次崔斯特和同行的一帮人将会攻击你。有趣的是，如果你给主角取名为"Drizzt（崔斯特）"，他也会同你打起来（就是嘛，费伦大陆上怎么允许有两个崔斯特呢？）。虽然崔斯特手上的两把神兵利器吸引许多玩家即使降低声望也要得到，但笔者还是建议玩家此次不要试图再次杀掉崔斯特，他身旁的沃夫加、布鲁诺、凯蒂·布莉尔、瑞吉斯和宠物关海法可都不好惹。而且如果你的对伍中有贾西拉，她会马上离开你；如果你把圣武士凯东带在身边那就更不得了，一旦你同崔斯特开战，这家伙会马上举着他的神圣复仇者向你挥来。如果你没有与崔斯特起冲突，你还可以请求他们帮你铲除芭荻，嫉恶如仇的崔斯特当然一口应承。

终于回到阿斯卡特拉了。经历了一段冒险后，你可以去码头区的克伦威尔处，他会帮你把身上可以组合的物品锻造出来，当然，是要花钱的。回铜冠旅店看看吧，刚进入旅店，攸旭摩就畏罪自杀了。现在去弄些补给，准备去墓园区与芭荻决战。如果你觉得实力仍比较弱，可以去影贼工会找艾朗，他会派出工会内最强的帮手去协助你，或去神宙区寻求至热之心骑士团的援助。


崔斯特在这里帮助你铲除芭荻。

●重返地下墓穴

刚进墓园区就会碰到芭荻，她警告你不要妄图追踪艾瑞尼卡斯后便逃走了。之前的入口已经被封，从（10）处可以进入地下墓穴。如果你之前请求至热之心骑士团帮助你，那么刚进入墓穴你便可以碰到他们。而崔斯特的冒险队伍也已在房间（1）内与吸血鬼交战了，在房间中间的血池旁使



用圣水，可以使吸血鬼的力量变弱。来到（2）处的会议室，你会发现影贼工会的人也来了。虽然此处吸血鬼的数量较多，但因为有盟军的帮助可以很容易解决这场战斗。如果没有邀请盟友的话，召唤一些强力怪物也可以助你一臂之力。房间（3）内聚集着一群吸血雾魔，消灭它们后，骑士和崔斯特的大队人马也将撤离，只有崔斯特和骑士团的艾瑞克·凡斯顿会留下（注意，如果前面杀得太快，而导致他们见不到右边的敌人，他们可能提前撤退）。

从（4）处的楼梯下去，你将要和芭荻展开最后的决战。在走道中有两个陷阱，如果影贼工会的阿卡尼斯和你在一起，他会帮你解除。让崔斯特冲在前面，你在后面把圣水倒进血池，这样就算你完全不动手，崔斯特也会把芭荻砍到濒死状态，这时你再上去给芭荻最后一击。然后到右上方的屋子点击棺材彻底杀死芭荻，并得到此行所要找的莱恩之灯。回到幽暗地域出口将莱恩之灯交给艾尔汉，接着他会带你来到通往精灵城堡的洞穴前。



恶灌满盈的芭荻终于带着她的哭嚎下地狱了。

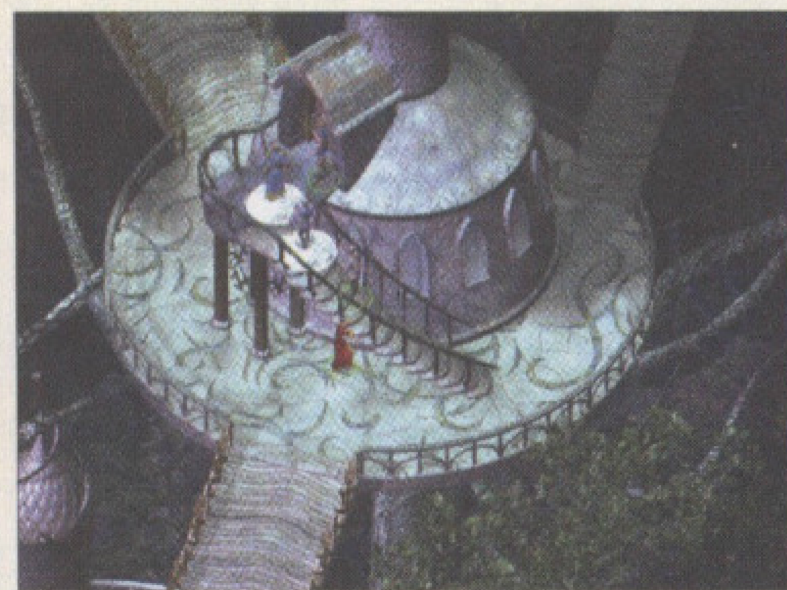
第七章

●索丹尼斯拉



当你来到精灵城市索丹尼斯拉，游戏也进入了最后一章。这座城市已被艾瑞尼卡斯所控制，城中布满他的爪牙。艾尔汉让你去找大祭司德明，她会告诉你如何对付入侵的怪物，也许还有可能知道艾瑞尼卡斯的行踪。

进入（1）处的房屋，杀掉3个魔像以挽救那两个受困的精灵，他们告诉你大祭司德明有可能在城市西南角的某个屋子里。搜索周围的柜子得到石号角和精灵斗篷。（2）处的神殿前聚集着一群罗煞妖，过去之前最好召唤几个骷髅战士，它们会对罗煞妖施展的死云术完全免疫。先不要进神殿，来到（3）处，杀掉几个魔像后上楼与受困精灵对话，让他们赶快到城门的安全地带。（4）处是一幢双层建筑，先上二楼找到精灵牧师之石和一张时间停止卷轴（堪称游戏中最强的法术），然后进入一楼的房间，右边的盒子上有符文保护，必须按照正确的顺序才能打开——科里蓝·罗赛里恩符文、瑞力芬徽记、精灵水符文、生命之树符文，解开机关后可得到瑞力芬神符。（5）处的房屋便是大祭司德明的住处，一个黑暗精灵和恶魔守在这儿，消灭它们后上楼救出德明。他会向你诉说这场纷争的来龙去脉，同时他告诉你，如果想冲破宫殿的防护就必须借助三样物品唤醒守护神：瑞力芬神符、月之刃和黄金杯。



搭建在树枝上的精灵城市，夜晚分外美丽。

在（6）处的房屋内可以找到石竖琴。进入（7）处的房屋后看到精灵战士为保护月之刃而牺牲了自己，从精灵战士的尸体上可以找到月之刃。（8）处的出口通往黑龙的巢穴，它身上就有召唤守护者所需要的最后一样物品——黄金杯。黑龙的喷吐不是很厉害，以你现在的实力应该可以轻松获胜，只需召唤几个怪物吸引它的大范围即死法术就可以了。你也可以不与黑龙开战，但代价是用你的所有物品和金钱与它交换金杯，如果你打算这么做，最好在进龙穴之前将身上的物品暂放到别处。



挑战黑龙。

现在进入（2）处的神殿，里面的敌人异常强大，特别是20级的法师苏尼尔。如果你没把握完胜，还是不要贪图经验值了，把三样东西放到中间的雕像处就可以唤醒守护神——瑞力芬圣者。圣者助你消灭敌人后还会帮你打开（9）处宫殿的大门，并交给你林地之杖+4。进入宫殿，摘取树上所有的果实（果实分两种，一种可供补血；另一种则是重要道具）。前方的水池旁边有两个雕像，把石竖琴和石号角装上去，可打开进入生命之树的通道。



瑞力芬圣者协助你消灭侵入神殿内的敌人。

●生命之树



精灵女王艾丽星告诉你强那雷斯（艾瑞尼卡斯的精灵族名字）利用一些寄生虫将自己的生命与生命之树相连接，如果想杀死他就必须切断这些连接。在（1）处可找到第一个寄生虫，当你试图攻击它时，它会召唤出守护者——两个土元素。杀掉它们后再攻击寄生虫就可以彻底消灭它。第二和第三个寄生虫分别在地图的（2）、（3）处。在你消灭最后一个寄生虫之前，你会在（4）处看见艾瑞尼卡斯正在努力吸取生命树的力量，强烈建议玩家将一些比较强的怪物事先摆放在艾瑞尼卡斯身边。除掉全部寄生虫后，你将再次与艾瑞尼卡斯交战，

将石竖琴和石号角装在水池旁的雕像上，从而打开一条新的道路。

战斗时要注意破解他的防护魔法，使你在前方的战士和怪物们可以对其造成伤害。这一仗其实并不难打，召唤怪物够强的话，只需要一个法师不断破解法术，其他人用远程武器攻击就可以了。虽然艾瑞尼卡斯再次被你打败，但你被他偷走的灵魂将你扯进了九界地狱……

●九界地狱

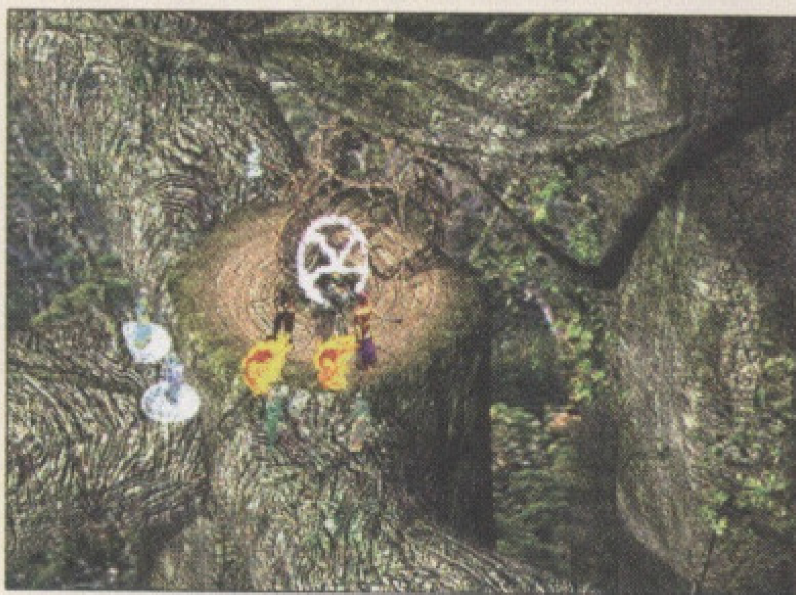
九界地狱的大门紧闭，你必须集齐5颗巴尔的眼泪才能将它打开。这块地区共有5个通道，进去后需要接受不同的考验才能得到巴尔之泪。每个考验都有“善良”与“邪恶”两种方法来完成，根据你选择的路线，置放眼泪后会得到不同的回报。现在从最右边的通道开始：

巴尔之泪：骄傲。恶魔告诉你，要想得到巴尔之泪，你必须杀掉守护眼泪的怪物。仔细盘问关于那个怪物的问题，证明你并不骄傲，最后恶魔承认你只需同它身后的怪物（其实是一只龙）交谈便可以得到巴尔之泪。然而倘若不问清红皂白冲进去杀了那条龙，则是邪恶的路线。置放后的回报：善良路线是对火、冰、电各增加20%的抗性；邪恶路线是22 000点经验值。

巴尔之泪：恐惧。恶魔给你一件水精灵皮做的斗篷，它可以帮助你抵抗弥漫在前方的恐惧。用这么残忍的方式制作出的斗篷恐怕只有邪恶阵营的人才愿接受吧。恶魔的身后有两条路，向上走是一群眼魔在等着你，向下则可找到巴尔之泪，如果你未接受斗篷，请确保你给队员施展了“消除恐惧”法术再进去。置放后的回报：善良路线是免受+1及普通武器的伤害；邪恶路线是体质+2。

巴尔之泪：自私。这次恶魔想考验你是否自私，他将抓走一名队员（如果你是Solo的话，那么他会随机抓走一个人类），此时如果你选择左边的路将牺牲你自己的能力而保全同伴（敏捷-1，最大生命值永久下降5点并损失部分经验值），右边则是舍弃同伴，你自己将不会有任务损失，无论选哪一条路都可以得到巴尔之泪。置放后的回报：善良路线是魔法抗力+10%；邪恶路线是防护等级+2。

巴尔之泪：贪婪。恶魔会送你一把黑刃魔剑（很强，15%几率会吸取对方等级，可惜出现得太晚），让你杀掉里面的巨灵。同巨灵交谈得知这把剑可以让他自由，他也将把巴尔之泪赠与你；你也可以通过杀掉巨灵来获取巴尔之泪，并保留这把剑。置放后的回报：善良路线是所有豁免+2；邪恶路线是生命值永久上升15点。


第二次与艾瑞尼卡斯交战。


九界地狱里有一条善良的龙。


居然在这里遇到了一代的BOSS老沙，无论你怎么选择，都得与他开战。


终于到决战时刻了！


精灵女王为你举行庆功宴，感谢你拯救了生命之树和她的城市。

巴尔之泪：愤怒。这是最后一个试炼，你将遇到你的“故友”、一代的Boss——沙洛佛克。他会试图引发你的怒火，对话时尽量选择平静的言语，直到迫不得已时才与他开战；如果言语偏激而展开战斗，则是邪恶的路线。置放后的回报：善良路线是智慧、魅力+1；邪恶路线是力量+2。

回到地狱之门前置放5颗眼泪，在置放最后一颗前，要做好充分的准备。例如施展防护法术，召唤怪物等，平时舍不得用的药水也都拿出来喝吧，然后存盘。当所有的眼睛都不再看守地狱之门时，你会被弹开（如果怪物离门近也会被弹远），随后艾瑞尼卡斯终于现身了，这是你们最后的较量。艾瑞尼卡斯将召唤出4个恶魔，自己也变成了杀戮者。恶魔们对大多数魔法攻击免疫，自身攻击力也很强。所以战斗开始后最好还是先将队员们撤往下方以避免伤亡，法师和牧师尽量多召唤些火元素和异界仆役出来顶在前方，骷髅战士也是不错的选择。战士们为安全起见可以使用远程武器攻击。注意要施放“真实视域”以防止艾瑞尼卡斯突然溜到你的旁边偷袭。由于前期艾瑞尼卡斯很少对你的队员放强力攻击魔法，所以此时还是先集中火力解决那些恶魔，同时让法师们不停地解除艾瑞尼卡斯身上的武器防护和魔法防护，这样可以使他忙于加强自身防护而无暇顾及战局。消灭恶魔后再集中精力对付艾瑞尼卡斯，法师先解除他的防护魔法，再让战士使用物理攻击，艾瑞尼卡斯很快就倒下了。

艾瑞尼卡斯被你打败，精灵女王感激你拯救了生命之树和她的城市，精灵王国将世代流传你的英雄事迹。至于艾瑞尼卡斯的最终结局……还是由各位玩家慢慢欣赏结局动画吧。



逃兵也疯狂

炮灰向前冲 PERFECT GO...GO!

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《炮灰向前冲》是一部小品式的战棋游戏，故事结构走城镇+战斗+城镇的模式，有点像“炎龙”和“天地劫”的设定。它吸引人的地方在于轻松活泼、幽默谐趣的对白以及复杂交叠、花样百出的合成系统。游戏的人物刻画比较细腻，通过生动有趣的对话将人物的心理活动和个性显露出来，配以不同表情的卡通头像让人忍俊不禁。在合成系统方面可以看出开发者用了很多的心思，很大一部分的道具在商店里买不到，只能通过合成制造出来，不同的搭配往往可以发现属性超常的极品装备，提高了玩家的探索兴致。此外武功系统也较完善，每个角色都有各自的升级路线和转职系统，修练到一定等级还可学习特定的绝技，而在转职之后攻防等属性也会大为改观，战场上的造型也会面貌一新。尽管这是一部小品游戏，然而可圈点的地方着实不少，可以看出火凤凰确实是在用心做这部游戏。不过平心而论，它和汉堂、宇峻的SLG作品相比差距仍然不小——在剧情上仍显单薄，事件的过渡有些牵强，场景也有些单调，十几个城镇大同小异，分支事件少之又少，NPC惜字如金沉默少言等，希望火凤凰在下一部战棋游戏中能有更大的改进。

大众软件推荐评分级 POPSOFT 普通级

总评 80

项目	内容
制作	厦门火凤凰
发行	金版电子
载体	CD×3
类型	战略角色扮演
语言	中文
环境	Win98/Me/2000
画面	■■■■■■■■□
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■□
配置要求	CPU：Pentium Ⅱ 300MHz 显卡：8MB以上3D加速卡 内存：64MB RAM 硬盘：1.1GB



克斯可村

由于讨厌连年的战争，炮灰和马瓜做了很不光彩的逃兵，在王宫部队的追缉下逃回村庄。马瓜的父母看到儿子归来很是欣慰，兴高彩烈地张罗给他们做地瓜粥。此时村人正在召集开会，认为村里出现逃兵是难以抹煞的耻辱。为了不让儿子落入官兵和村人手中，马瓜父母只好给了马瓜200块钱，催促他们赶快离开。

依依不舍地离开家门，先在村里闲逛一下，后面将有艰苦的一仗要打，所以必须要准备好出战的装备才行。在村庄中部屋子回答梅爵夫人的问题，答案是“蚊子”，得到青铜剑。在村庄东南和西北宝箱各拿到布背心和布手套。到村西南的屋子里找武器商人，买塑胶手套、皮衣×2、草鞋×2、布帽×2、铜戒指×2，其中塑胶手套和布手套合成出铁手套（攻击+30），给马瓜装备上。弄完了装备走到村庄的东北路口会遇到王宫追捕人马，避开他们来到郊外。

没有吃上一顿向往已久的地瓜粥，马瓜此时早已饥肠辘辘了。他嗅觉灵敏的鼻子忽然闻到一阵香气，循着香气过去竟然发现了一只大烤鸡，于是快步上前大快朵颐。不想一声断喝打消了马瓜的兴致，一位矍烁的老人（贾剑士）出现在他们面前，



当他得知两人并非来拜师学剑，又吃掉他精心烤制的美味后，不由怒不可遏，当下带着4名武士杀了过来。这一战难度非常大，由于贾剑士血多防高，在开始要避其锋芒，让炮灰引着他四处游走，而马瓜则去吸引那几名武士，他既是肉盾攻击也强，杀掉两名武士即可升到2级，同时生命也补满了，另外在战场上还可找到3株药草（宝箱1株，武士身上2株），只要不被围攻杀掉剩下的武士还是蛮轻松的。最后对付贾剑士，这时两人可用合击来打他，如果都升到2级还可施展火球术和烈焰术，两三回合就可搞定。

打败贾剑士后向他婉言解释，不想贾剑士看炮灰和马瓜是"有潜质"的年轻人，又抱着所谓的"剑士精神"非要加入队伍不可，两人无奈之下只好接受这位大伯队员了。听说贾剑士的好友是毛利港的港务局长，也不满当前的这场战争，于是一行人便往毛利港进发。

毛利港

一进毛利港就在路口的房间遇到阿渺，交谈后得到4株药草。左边是个药店，不过这里的药草很贵，还是留着以后配制吧。到镇中央的大屋子里见到港务局长修特，当他得知炮灰和马瓜正是全国通缉的逃兵时，劝他们赶快离开。在南边屋子里遇到流浪剑士，他是一个骗子，选择"是"会损失200元，选择"不是"便可离开。到港口找船长谈话，他会索要750元船费，回答"我们身上没有那么多钱……"船长会出一道数学题，这里是随机的几道问题——岁数的问题选"5岁"，雉兔同笼的问题选"兔12只、雉23只"，9的问题选"20个"，答对一道就可免费坐船了。

达依村

乘船来到炮灰的故乡达依村，竟然发现村里冷冷清清不见人影。往东北边来到炮灰的家，爸妈也不在家里。来到隔壁见到村长，得知村里人由于炮灰当逃兵的原因都被抓走了，如今村人都被羁押在东北的临时驻扎地，炮灰等人听了很是气愤，决定要将村人毫发无伤地救回来。由村庄东南方离村，在村外遇到王宫军队。战斗开始时要先将贾剑士的血补满，这第2次战斗就轻松多了，注意先将敌人引过桥来打，集中消灭冲得最快的弓箭手，然后分散队形（因为后面的队长会全体攻击），打击冲过来的士兵，将士兵消灭后再杀队长。在这里不要让马瓜升得过快，让贾剑士和炮灰多打一些，将经验值平均分配，差不多每人能升到3级。

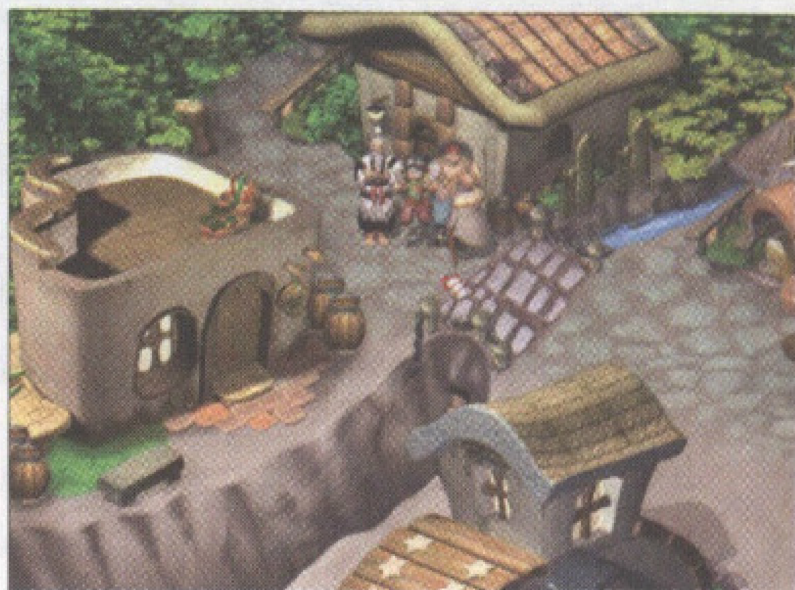
战斗结束后那名官兵队长答应将达依村人释放，却趁众人不备变身为一只威猛的巨兽，这时一个乖乖女模样的魔法师米琪出现，扬手发出一道闪光就将巨兽灭掉了。米琪说这些官兵本来就是魔兽的变身，多不里斯那边一定发生了什么事情，由于顺路，米琪同意加入炮灰的队伍。

药品合成配方

天使的眼泪+黄金圣药=补血圣药
天使的眼泪+补血圣药=冰魔之血
天使的眼泪+死亡沙漏=石花
天使的眼泪+魔力素=光明圣药
天使的眼泪+大补丸=魔力之石
天使的眼泪+凤凰之羽=魔力素
天使的眼泪+普通治疗药剂=光明圣药
光明圣药+普通治疗药剂=天使的眼泪
补血圣药+冰魔之血=魔力素
补血圣药+魔法圣药=魔力之泉
魔法圣药+麻药蛋糕=魔力素
魔法圣药+魔力素=凤凰之羽
魔法圣药+大补丸=冰魔之血
死亡沙漏+麻药蛋糕=魔力之泉
死亡沙漏+力量之酒=石花
生命恢复药剂+黄金圣药=光明圣药
生命恢复药剂+魔法圣药=魔力素
生命恢复药剂+死亡沙漏=力量之酒
生命恢复药剂+普通治疗药剂=黄金圣药
黄金圣药+普通治疗药剂=补血圣药
黄金圣药+魔力之泉=圣书
黄金圣药+大补丸=大补丸
黄金圣药+冰魔之血=活力激素
黄金圣药+魔法圣药=麻药蛋糕
黄金圣药+魔法恢复药剂=天使的眼泪
魔法恢复药剂+光明圣药=麻药蛋糕
魔法恢复药剂+麻药蛋糕=魔力素
魔法恢复药剂+普通治疗药剂=补血圣药
魔法恢复药剂+魔力之泉=大补丸
麻药蛋糕+普通恢复药剂=活力激素
麻药蛋糕+魔力素=大补丸
大补丸+大补丸=魔力之石
大补丸+凤凰之羽=圣书
石花+普通治疗药剂=力量之酒
力量之酒+普通治疗药剂=活力激素


村人正在研究对付逃兵的办法。


老贾的烤鸡被马瓜偷吃了，打架又没赢，真是亏透了本。


这是个海边小镇，希望能找到可以出航的船只。


修特其实是个外冷内热的家伙。


炮灰回家却找不到老爸、老妈。

回到达依村，见村人都平安无恙，来到村长家得知炮灰的双亲刚刚又被抓走了。在村庄南边有一排3间屋子，进中间的屋子与爱德华对话，他会提出一个问题，答案是“母蚊”，答对后得到宠物克雷毅，它是补血型宠物，快给等级低的队员装备上吧，它的作用相当于随队医生，受到攻击时会跳出来给队员补血，这样队员练功就安全多了。出村后找到炮灰的双亲，米琪识破这是敌人的圈套，不想她却被两名军队的魔法师捉去了。接下来的战斗很轻松，升到3级的炮灰和马瓜一次合击就能消灭掉1名魔法师，打到第7回合敌人出现援军，这时退到桥后引敌人过来杀掉。战斗结束后将米琪救了下来，看她昏昏欲睡的样子，连忙带着她赶往前方的城镇。

波鲁特城

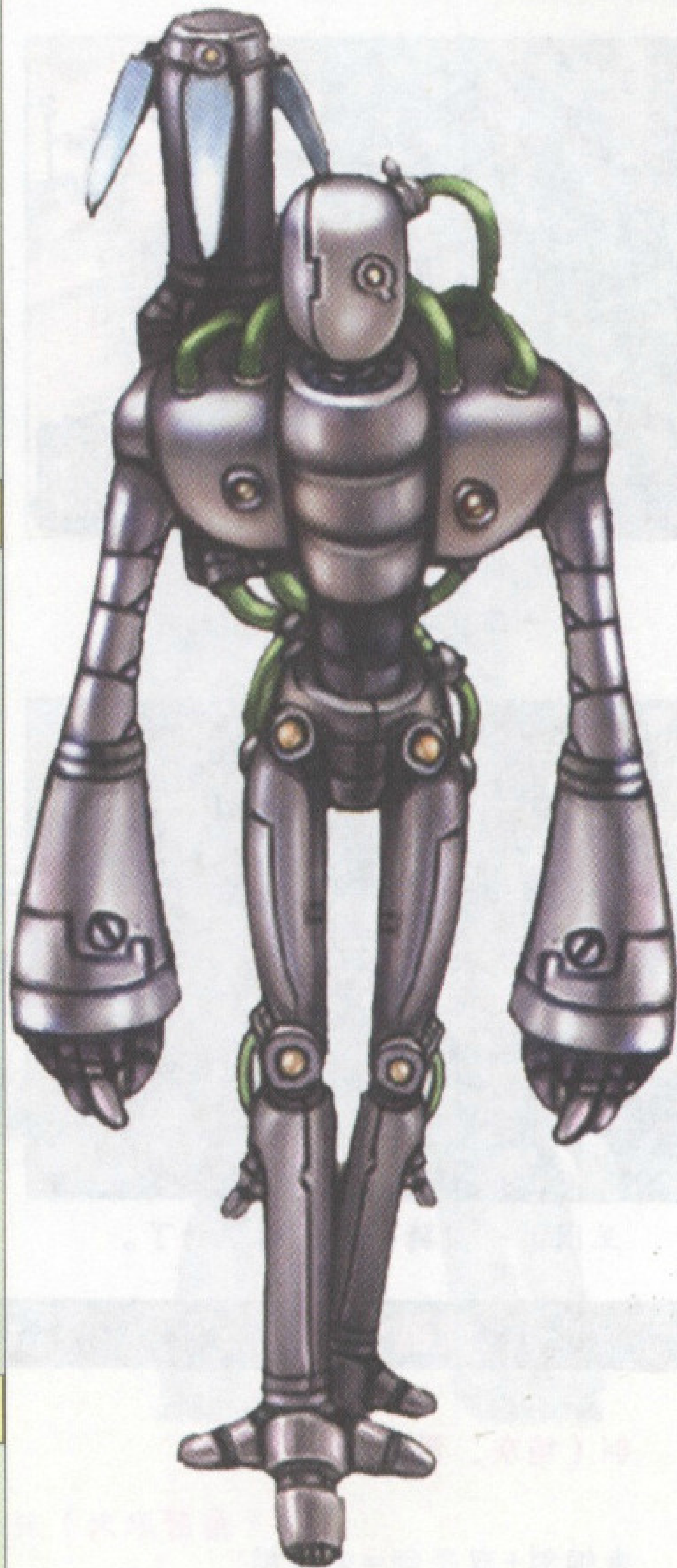
来到城中寻找可以投宿的人家，结果敲了很多家的门都遭到拒绝。最后走到西边敲一间小屋的门发现没有人，不久一位身穿红袍的神秘老爷爷赶回来，领着大伙进屋休息。第2天早上米琪的伤势已经不碍事了，发现老爷爷不知去向。众人出来到城中逛逛，这时很多屋子都可以进去了。到东南边屋子与牧师亚多德谈话，回答他的问题为“鸡腿”，得到宠物里斯乌伊，它是减弱敌人攻击的宠物，给防御较差血量少的队员装备上吧。在村东南将军家的宝箱中找到遮阳帽，在武器店有妖精之弓和勇者之弓（攻+300），对付敌人一击必杀，有钱的话赶快买一把吧，这是后面精灵使用的兵器。

出城后在桥头看到老爷爷被一银甲骑士捉住了，就在老爷爷提到米琪母亲时被骑士出手杀害了。接下来的战斗很好打，先引敌人过桥来用合击术捕杀，若是敌人密集可用米琪的暴炎之术来打，使用一次即杀掉两名敌人并升一级。将敌人全灭后逼骑士首领说出杀害老人的原因，这时空中扬起神秘女人的笑声，那名骑士首领被血戮当场。炮灰和马瓜在悲伤之中发誓要为这位神秘的老爷爷报仇，一定要将那个神秘的女杀手找出来。

灰烬村

灰烬村的人们对军人异常反感，当得知炮灰等人是军队的逃兵时，都表现得深恶痛绝的样子，避之唯恐不及，更别说留宿过夜了。在村南找到两个下棋的人，右边屋子里住着马瓜的同乡，交谈后从宝箱里拿到恢复剂，在东北边的屋子里听村人说村长的弟弟被捉走了。来到村庄西边的屋子找村长谈话，结果村长不由分说纠集村人将众人赶出村庄，众人无奈之下只好到村后的山洞里躲避一下，结果在山洞中遇到大量怪物。这一仗将怪物们引到下方来打，让马瓜和贾剑士多练级，当队员


新港城


RX-5机械兵

饰品合成配方

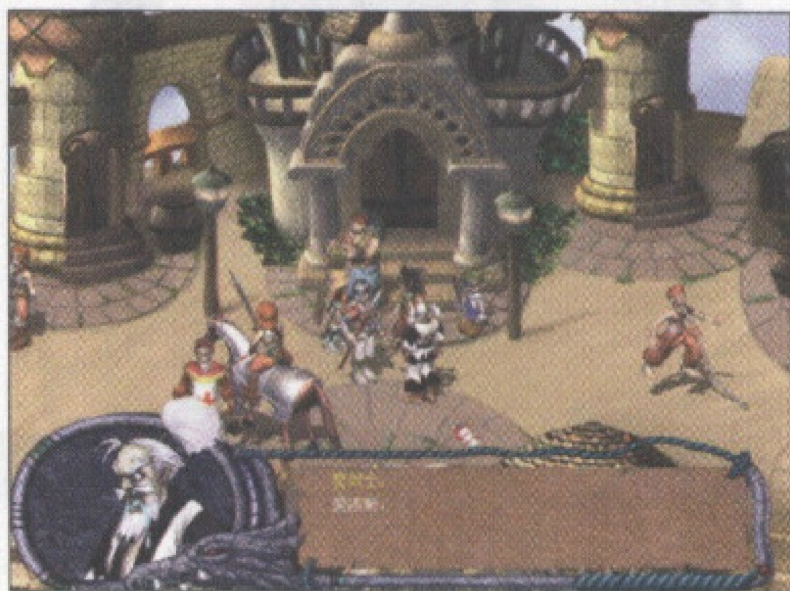
魔戒+银戒指=准确之戒
幸运指环+铜戒指=银戒指
玉指+铁戒指=钻石戒指
玉指+钻石戒指=赤子灵戒
铜戒指+力量之戒=生命腕轮
铁戒指+力量之戒=魔导师之戒
金戒指+铜戒指=铁戒指

护具合成配方

皮衣+夜魔的披风=精灵的外套
皮衣+黄金丝衣=光明圣衣
黄金丝衣+灵者披风=圣灵披风
长筒皮靴+铁头皮靴=爱神之靴
长筒皮靴+长筒皮靴=黄金靴
魔法木屐+风靴=纸靴
虎皮靴+狂风靴=飞船神靴
铁靴+狂风靴=爱神之靴
遮阳帽+力量头盔=大型头盔
遮阳帽+白金头盔=黄金头盔
敏捷头盔+白金头盔=心灵护盔
敏捷头盔+法师帽=巫蛊附面
力量头盔+霸者的皇冠=巫蛊附面
力量头盔+银盔=心灵护盔



在村外的山洞中遇到了一群变异怪物，开打！



王国第一女骑士爱丽斯登场了。

中有危险时再用米琪的暴炎之术一招轰掉。战斗结束后伙伴们议论为何这里会出现这么多的怪兽，怀疑是有人故意放出来的。正说话的时候灰烬村村长的弟弟走过来，称被妖精们关在这里很久了，说罢带着大家返回灰烬村。

这一次村人完全改变了态度，都变得满面春风笑容可掬的样子。来到村长家接受村长的道歉，村长弟弟说自从两国战争以来真正的士兵少了，代之的却是前所未见的怪兽们，炮灰答应村长前去解决掉这些骚扰村庄的怪兽。出村来到妖精的老巢，这一仗敌人很是强大，先派米琪冲上前用魔法打掉敌人多半生命，再派其他队员上前打。米琪升到10级时会用2级恢复术，每回合可恢复一名队员的生命；升到11级时会用破碎虚空，可将妖精首领一击必杀。由于她会群体攻击，所以升级速度最快，但为了照顾其他队员升级，最后还是要留几只怪物给其他队员打，让她充当补血的医师即可。这一战结束后，其他队员可升到7级左右。

将这群妖兽消灭后，往前看到一群变异怪物正在围攻一位女骑士（爱丽斯），大伙热血沸腾，不能见美不救，于是人魔大战再次展开。这一战敌人数量众多，开始时不宜往上攻桥，先将爱丽斯往下移，队员们一起守住桥口等敌人下来打就行了，尽量减少与敌兵的接触面。这一战米琪升到15级可转职为术士，贾剑士升到10级可转职为剑侠，炮灰升到10级可转职为战士，在战场的宝箱中可拿到麻药蛋糕和恢复剂。战斗结束后得知爱丽斯是多不里斯王国部队中唯一的女骑士，但在众人的追问下她似乎不愿多谈，急匆匆跑掉了。贾剑士依依不舍地朝背影追下去，叫喊着要拜爱丽斯为师。众人于是继续往前进发，跟着爱丽斯的足迹说不定会有什么意外的发现呢。

鲁多城

来到气派不凡的王都，大伙决定到酒馆去打听一下炮灰父母的下落。先在城门入口处的武器店和护具店补充装备，从左边房间的宝箱内拿到人鱼之泪。在王都的东边是酒馆，与老板娘打听达依村民的下落，在没有结果的情况下又听说王宫军队最近又在征兵，看来战争还是要持续打下去。传闻两国战争是缘于一个神秘的女人，而知道两国战争真正内幕的巫师于不久前也神秘失踪了。到广场与一牧师谈话，得知男的符号是是“♂”、女的符号是“♀”，即是上下的意思。与王宫大门前的卫兵说话，软的不行只好硬闯了。此战队伍中有爱丽斯加入，战斗开始后先拿宝箱中的精练铜剑，然后往左上边阶梯处冲杀，由于容易受到两股敌兵的夹击，因此在开始要派行动力强的米琪快速往左上冲杀，用魔法将敌人的生命杀掉大半，其他队员随后赶到，在一两回合内剿杀。这时右上平台的敌军会冲下来，将他们堵在阶梯上依次消灭，此战结束后平均修练等级为11级左右。

战斗后与爱丽斯谈话，得知丞相克鲁迪斯进行了一系列人体潜能的研究，掌握了将人变为怪兽的魔法，因此不停地扩张军队力量。进入王宫得知此地迷宫的密诀为“男女男男女”，对照牧师的话就是“上下上上下”。迷宫中先往上走，然后下、上、上再下走即可见到那塔班。接下来的战斗是与丞相克鲁迪斯的怪物部队作战，开始时敌人会从山坡上拥下来，在十字路口与敌军接触，尽量用大面积杀伤魔法和合击来打，快速消减敌人数量以免陷入围攻。由于几乎每个敌人身上都有药草，因此不必吝惜随时补血，等敌人势弱时再派队员去两翼拿宝物，左下边的宝箱可拿到宠物克雷毅。战斗取胜后将丞相包围，不想这厮以村人的性命为要挟，要众人当王国的开路先锋一路杀到迦格尔王国去。大伙听从了爱丽斯的话，权宜之计暂且听从丞相的意见，寻找机会揭发他的阴谋，说不定还能多知道一些有关米琪的秘密呢。

精灵村

来到精灵村，往上面的台阶走，米琪忽然感到头痛，往左上走她又昏倒在地上。这时一个叫洛菲司特的精灵走了过来，引领大伙到家中歇息，并用精灵族特有的医疗能力将米琪救醒。当得知炮灰他们是著名的逃兵部队时，不安份的洛菲司特执意要加入队伍。出屋后在3个蛋形房间的左边有道桥可以上去，尽头有精灵宝箱，不停点击它后会说话，不用管它说什么，只要不停地点击，就会陆续拿到灵者披风、夜魔狂剑、美杜莎之拳套、雅典娜的神杖、闪电风暴枪等极品装备，除了贾剑士外每人一件，快给队员们换上吧。

出了精灵村遇到精灵首领布阵相待，这一战敌人的距离拉得比较开，可以逐批来杀，并且队伍中有了精灵这个弓手，就可以从远处用弓射，靠近了再用魔法轰炸，最后让贾剑士、炮灰和马瓜来收拾濒死的敌人。三四个回合内先将第一拨杀掉，等第二批的射手和飞鸟下来

武器合成配方

剑（炮灰、贾剑士装备）

青铜剑+双手剑=火鬼剑
青铜剑+地精神剑=无双剑
精练铜剑+骨碎双剑=封魔之剑
精练铜剑+双手剑=雷剑
精练铜剑+狮子短剑=骨碎双剑
精练铜剑+封魔之剑=雷剑
精练铜剑+五毒剑=巨人之剑
武士剑+地精神剑=狮子短剑
武士剑+封魔之剑=勇者的配剑
武士剑+夜魔狂剑=骨碎双剑
五毒剑+地精神剑=无双剑
五毒剑+绝阴剑=骨碎双剑
五毒剑+火鬼剑=夜魔狂剑
封魔之剑+狮子短剑=血刃
封魔之剑+双手剑=火鬼剑
狮子短剑+骨碎双剑=断剑
夜魔之剑+绝阴剑=战神之剑
夜魔狂剑+绝阴剑=夜魔之剑

手套（马瓜装备）

塑胶手套+布手套=铁手套
塑胶手套+钉皮手套=玻璃拳套
钉皮手套+黄金拳套=玻璃拳套
月牙拳套+布手套=疾风手套
月牙拳套+铁手套=黄金拳套
月牙拳套+黄金手套=力量手套
月牙拳套+霸王拳套=龙骨手套
疾风拳套+黑风拳套=玄武手套

就好打了，记得在战斗结束前到上方宝箱拿转运戒指。打完这仗后马瓜感觉在米琪加入后，不断地遇到怪兽，这可能与她不明的身世有关吧。洛菲司特提议向迦格尔王国的必经之路沉默森林进发，或许能找到有关米琪身世的答案。

新港城

来到港口发现没有船只可以出海，与城人交谈得知最近海域上有海盗出没，大家都不敢出海捕鱼了。走到城右上边时发现米琪不知什么时候离队了，这里可选择找不找她。来到城中间的大屋子见城主，答应他帮城里清除四处为虐的海盗。由城北出去遇海盗部队，这时队员等级均练到十六七级左右，只要有充足的药草都可以了。由于敌人数量众多不宜孤军奋战，所以在一开始时还是要聚集在一起往右上消灭那里的4名海盗，当左边的枪手过来时再派精灵用绝技射杀，几乎是一招毙命，剩下的大力士用炮灰等人对付就不难了。如果敌人数量太多难以抵挡，在杀光枪手后退到小桥上，第一排队员上前近身打大力士，后排给前排补血就可以了。

战斗结束后那班出现，他是新港城主派来搬救兵的。原来大家中了调虎离山之计，在城外打海盗的时候，海盗主力却已去攻打新港城。回到城中后米琪回到队伍，见到城主得知他的儿子被海盗劫走了，如今他们去了甲骨岛。在出发前先到城里补充一下装备和药剂，与城人苏珊谈话得知他的丈夫下落不明，怀疑为海盗所杀，交谈之后得到一枚戒指，准备妥当后再与城主交谈就可启程了。

甲骨岛

这是一个被海盗强占的小岛，很少有外地人的足迹光顾。在岛的中央有个身穿黄衫的人，与她对话会发生马瓜偷吃食物的剧情，结果会损失道具和钱，所以要小心哦。在村庄的东北路口有宝箱，可拿到不错的精灵装备——雷神弓（攻+170）。来到局长家发现局长不在，仆人说那个可恶的鳄鱼海盗王撒威尔其实就是迦格尔国派来的，为的是打探多不里斯的军事布署情况。

正说话时撒威尔出现，接下来的一战在船只的甲板上进行，由于敌人数量较多，可利用地形将敌人兵力分散开来打。开始时往右上角移动，这样二层上面的魔法师会被吸引到边沿上来，利用弓箭手和远攻绝技来杀，二层的海盗弓箭手绕下来尚需一段时间，并且距离也被拉开了，之后的战斗打起来很是轻松。取胜后救出局长儿子，不想敌人的机械兵随后赶到了，接下来不用迎战，只要派精灵走到船舷的救生船边沿上就可过关了。从战场宝箱内可拿到黄金丝衣和大补丸。

沙漠绿洲

来到这里竟发现不是沉默森林，精灵洛菲司特忽然有一种不祥的预感，沉默森林那边一定出事了。在绿洲里逛一下，在西北角屋后面的一个宝箱内拿到精灵法衣。在西南边房间找到沉默森林精灵村的族长那迪，得知精灵村里所有的人都被杀了，临死前他还提到暗黑女神和龙骨废墟。大家把族长的后事料理完后决定向族长所说的龙骨废墟进发，那里或许隐藏着暗黑女神和米琪的身世。

第2天到南边屋子找商人谈话，询问龙骨废墟的走法，商人念了一段口诀，出屋念口诀在地上出现一个宝箱，以它为基点往南走，回来后往北走，再往东走，然后往西走，宝箱消失后由东南角的路口离开绿洲。离村后与沙漠中的强盗相遇，在战场左边有一道兽骨和仙人掌垒成的天然屏障，战斗开始后让队员往左下边移过去，敌人会有少量兵马分散过来，其余的仍往上冲。先全力将散兵游勇杀掉，再回头迎击上面赶来的敌人，这时敌人已被拖得分散了，不必担心遭到围攻。在战场宝箱中可拿到两份活力激素。战斗结束后与强盗对话，得知他们本是多里不斯的侦察兵，天高皇帝远顺便做起强盗来了。

南卡罗斯

在城西北边屋子里有个人说家里楼上有宝箱，上去可从宝箱中拿到两件兵器。与城中的



杖（米琪装备）

圣光杖+圣光杖=方阵之杖
圣光杖+火羽杖=千年魔法石杖
圣光杖+力量之杖=双蛇杖
魔导圣杖+方阵之杖=力量之杖
魔导圣杖+风雷杖=雅典娜的神杖
风雷杖+雅典娜的神杖=双蛇杖
暗黑破神杖+暗黑破神杖=劣质魔法杖

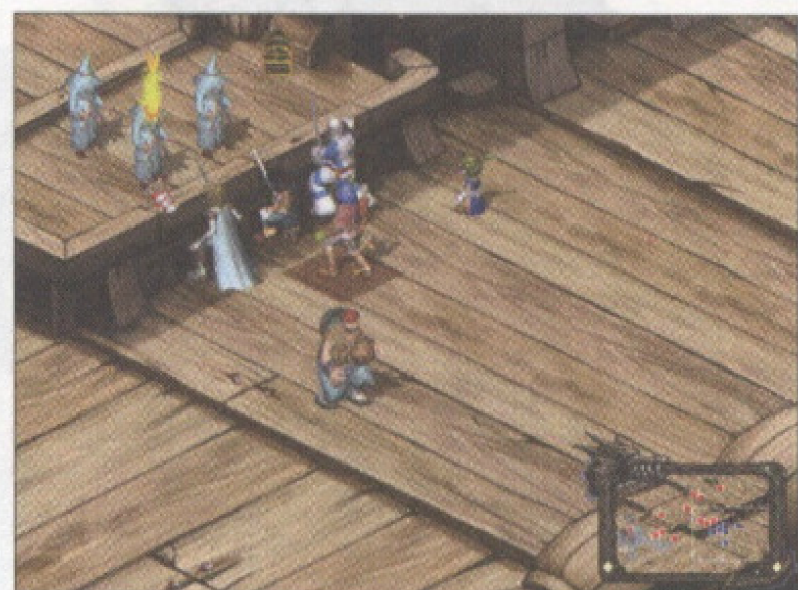
枪（爱丽丝装备）

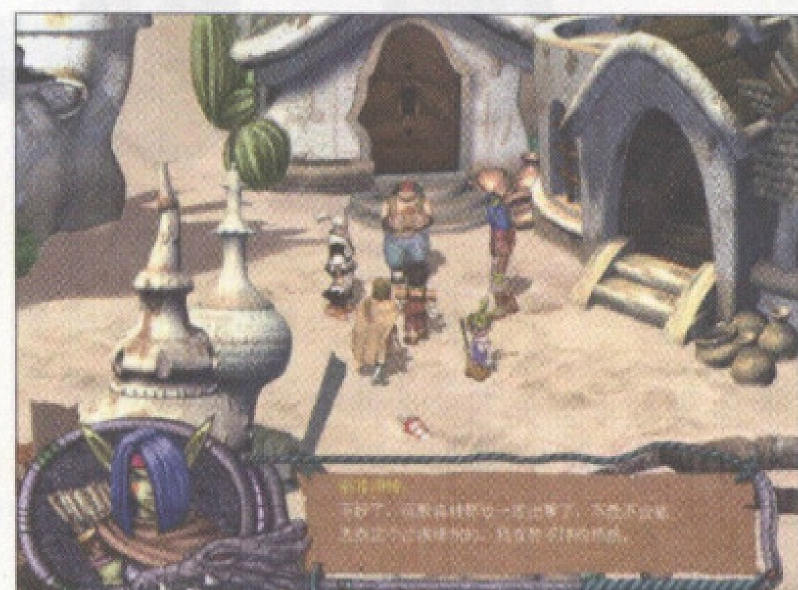
铜枪+闪电风暴枪=永恒之枪
疾风枪+银色圣枪=冰龙神枪
雷神圣枪+闪电风暴枪=龙咆枪
裂地神枪+闪电风暴枪=极光枪
裂地神枪+极光枪=太阳神之枪
极光枪+太阳神之枪=雷神圣枪

弓（洛菲司特装备）

木弓+钢弓=水晶弓
木弓+神铁之弓=雷神弓
铁弓+风弓=琼玉之弓
铁弓+飞珠神弓=唐式月弓
钢弓+琼玉之弓=神铁之弓
钢弓+清流水弓=铁弓
风弓+水晶弓=寒冰矢
白银长弓+雷神弓=清流水弓
飞珠神弓+飞珠神弓=烈火宝弓


炮灰为消灭了海盗而兴奋，却没想到已中敌人调虎离山之计。


在平台边沿吸引少量的魔法师过来剿杀。


在沙漠绿洲洛菲司特有一种不祥的预感。


一看尊容就知道是富家子弟。


在屋子后面还有只隐藏的宝箱，只要路过就别错过。

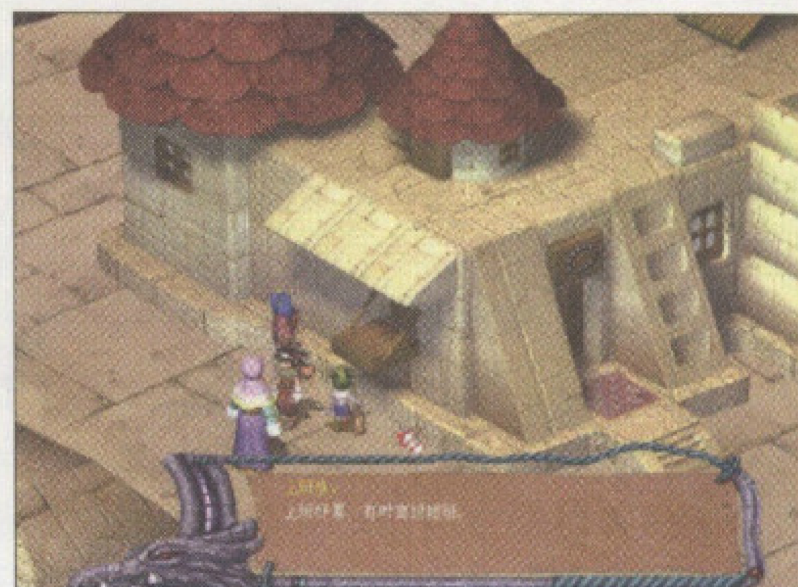
人对话会发现很有趣的事情，在城东有人在用铁炉炼化机械人的残肢。由南边路口出城看到北方军队正在抓捕一名机械兵，大伙决定一起将这名机械兵营救下来。这场战斗的目标是将RX-5机械兵保护好，不能在战场上死掉，因此在开始要将RX-5迅速往后撤，同时队员往前接应，在地图正下方的楼梯处堵住敌人的大队人马，用米琪的火爆之术轰炸，贾剑士的战神剑法也有摧枯拉朽之效，再加上精灵的弓在后方射杀弱薄的敌兵，很快就能杀掉敌人大半兵力。在战场宝箱中可拿到魔法皮甲和大补丸。战斗结束后RX-5加入队伍，往前走又有人要抢RX-5，这一场全是魔法师部队，在战场宝箱中可拿到两份活力激素。第3仗在原地守株待兔，木桥地形狭窄利于截杀攻上来的敌兵，慢慢消化敌人的兵力。在宝箱中可拿到麻药蛋糕。三连战结束后，队员平均可修练到25级左右。

机械城堡

刚进城堡，RX-5身上的雷达就一直在跳，说有种不详的预感。先到入口边上的武器店补充装备，在前面的小屋子里遇到克拉克将军正在喃喃自语，原来他打算利用机械部队来统一多不里斯和迦格尔王国，由于炮灰等人知悉他的计划，克拉克将军派出机械人部队来杀人灭口。接下来的战斗打法与之前差不多，派弓手和魔法师打台阶上的敌人，其余冲到梯口严阵以待。然后可听到克拉克和那什的对话，并提及米琪的身份。之后又是两场战斗，最后一场只要坚持12回合即可过关。在这3场战斗中可收集到不少好兵器，第1战可拿凤凰之羽，第2战可拿圣骑士勋章和光战士勋章，第3战要拿全宝物需迅速将敌人全灭，可拿到龙咆枪、兽王铠甲、魔王戒、龙骨手套、大天使之盔和断剑。

迦格尔皇城

在村庄里可找到一名机械维修师，让RX-5到出场阵容中可与之发生对话，说RX-5的躯体出现磨损，劝他不要再参加战斗了，否则生命会消亡。然后到武器店买装备，由北边的路口出去发生战斗，在战场宝箱中可拿到两份魔力之泉。来到迦格尔国的皇城，见里面只有寥寥几名士兵把守着，看来这里刚刚发生了一场叛乱，又是那两个将军在搞鬼。这一仗敌人共有3拨，阵形也过于分散，只要冲得不是很快，在兵力上占会有一定的优势，此外在宝箱中可拿到圣书和力量之酒。


这位NPC说出了我们的心里话。


机械城堡的建筑都具有机械风格。


找到一名机械维修师，让RX-5到出场阵容中可与之发生对话。


米琪


原来魔女就是米琪的母亲，令人震惊。


知恩图报的龙族战士替米特拉把守着洞口。

国王集市

这里已接近国王所在的重地了，集市上晃动着一些军人的身影，大伙决定在这里悄悄打探一下消息。到酒馆找老板娘谈话，得知国王已逃出王宫，最近有人在矿山看到他，发动叛乱的人很可能就是克拉克将军，与东北屋子里的安娜对话可得知王宫发生叛乱的情形。出去来到矿区寻找逃亡的国王，结果与这里的卫兵发生战斗，在战场宝箱中可拿到两份黄金圣药。见到国王后将事情的原委解释了一遍，正说话间妖怪部队赶到，接下来的战斗很好打，敌人数量少且分散，利用这个机会让落后的队员好好练一下级，宝箱里的宝物也可再拿一次。打跑敌兵后魔女米特拉出现，原来她就是米琪的亲生母亲，并且告诫炮灰等人不要多管闲事。

迷幻森林村落

来到多不里斯驻军地遇到昔日的战友凯迪，谈话之后在营地逛逛，除了补充装备和药剂之外，还能找到几只装钱的宝箱。离开驻地来到龙族洞穴之前，在这里会遇到龙族的魔法师部队，这一战队员自动被分为两拨，敌人也分两支攻下来，在实力上旗鼓相当。将两拨敌人分别消灭后，第3拨敌人会攻下来，我军再合二为一集中歼灭之。如果队员等级不均，在开始可将两队人马往一侧汇合，集中消灭一股敌人，之后再逐批剿杀追来的敌兵。在战场宝箱中可拿到死亡沙漏和冰魔之血。

在村子东北边的屋中找到村长那达克，得知魔兵洞就在附近，当他知道米琪就是魔女的女儿时，登时脸色大变将众人赶了出去。在村庄补充装备后由西南角的传送点到达魔兵洞，这些龙族怪物血高防多，要避免陷入围攻，队员也不宜过于分散。战斗开始后先往一侧进攻，逐批消灭敌兵，在右上角的宝箱中可拿到水晶弓。下一个村落是最后的补给站，将身上的钱全部买了武器装备和药剂吧。到东边屋里找凯那斯特谈话，得知这里是被诅咒的村庄，出去就可到达魔女的老巢了。

马瓜



魔幻森林

由诅咒村庄的西方路口出去即是魔幻森林，也就是魔女的居所，在门口有龙族把守着。打倒它们后与龙族长老谈话，龙族对米特拉的承诺已经兑现，离开森林城堡回到自己的领地。接下来又是两场战斗，队员们经过3转后大都有群体攻击的绝技，如老贾的战神剑法、炮灰的幻影剑气、米琪的冰之柱等，打起来并不太难，只要把药吃得及时并让米琪随时补血，很容易就挺过去了。第一战是在圆型的竞技场上，敌人从4个方向攻过来，我方可划为两组分袭过去。第二战是个环形的通道，由于敌兵分散，可实施各个击破的战术。当打完了所谓的“米氏三阵”后，与魔女米特拉对话，米琪不肯再回到她的身边，米特拉哈哈大笑转身离去，众人朝着她离开的方向继续追过去。接下来的战斗中有60级的魔法师，敌人的数量和实力都很强大，可派移动力高的队员往门口接近，吸引他们的主力，其余队员远远绕到两侧打游击，逐渐瓦解敌人的实力。在这一战中要保护好RX-5，它死了会自爆消失。同样，米琪等人也要保护好，队员能全身而退才会触发完美的结局。

魔女终于被打倒了，世界也终于恢复和平，而米琪对于是魔女的女儿一说也慢慢不大在意了。在大战之后，大家决定去世界各地游历一番，茫茫的大地上还有多少块大陆呢？炮灰和他的伙伴们还会有怎样的战斗和奇遇？谁又能知道呢？ P


甲骨岛


机械城堡


沙漠绿洲

飞舞的精灵 PristonTale 高阶经验谈

■游侠创作室 水寒

距离《精灵》的正式上市已经有较长一段时间了，游戏版本也升级到了v1.742版……前一阵子外挂的冲击给精灵的运营带来了一定影响，但如今对于外挂的抑制逐渐生效，老玩家陆续回来了，新人的增长正向以前直线飙升的速度恢复。谨以本文，献给对《精灵》怀有强烈欲望并准备为其精灵人生奋斗不已的朋友们。（本文作者是丝绸之路服务器上7X级弓箭手）

职业篇



关于机械兵

机械兵是天生的防守型角色。其他职业想达到30以上的防御实在难如登天（至少要7X级外加一身顶级装备），而机械兵的中段人物加个灵光就可以办到了。一转技能灵光飞扬在v1.70改版后同样处于削弱状态，可惜。反而是原始技能中的灵光护体依然很实用，配合疯狂的机械榴弹，机械兵堪称最有个性的职业：

1.朋友婚礼时，机械兵排队起来扔手榴弹，美其名曰放礼炮，场面十分热烈，感天动地。

2.榴弹攻击虽然不高，但连发和制动效果极佳，因此PK目前虽未开放，机械兵却已流传两种独有的PK方式。

3.一种是针对等级低的新人用的，PK未开放，游戏中玩家之间的任何攻击都视为无效判定，唯独机械兵的手榴弹可轻微损血（Bug），新人血短，恶作剧的机械爆扔上一堆手榴弹，就可以拆掉七层浮屠了。

4.针对高等级玩家使用的方案则是利用榴弹的变态连发和强力制动性，趁着你要虐的对象被怪逼近想退未退时，拼命朝他扔弹弹，可起到明显的硬直效果，而怪物好像没有吃素的，于是借刀杀人……唉，这两套损招纯粹是为了让大家知而防之，切勿模仿，免伤阴德……

机械兵的实用装备很多，比较个性的有二：机特玄星和机特点金。机械兵用机特玄星神似武士用武特斩马，都是光影闪动一阵电风扇的声音过去就撂倒怪物。机特点金则是在一转技能灵光飞扬开放后身价倍增，以至不少人都认为灵光飞扬是为机特点金量身定做的……灵光飞扬的使用本身有个限制：必须空手状态或使用弓类武器。通过W键切换回空手使用灵光飞扬而后切换回其他武器技能效果依然存在，也是一项值得推荐的微操作。

谈到机械兵的战术，灵光护体+极光护盾是发挥先天优势的不二法门，如果两者都是10级，罩上去后哪怕不求伤敌至少可以自保无忧。破碎巨击（1级就够了）最好练到100%熟练度，要的不是攻击力，是要高命中率、低耗气量和明显硬直效果（如果手榴弹也练熟了的话机械兵就是硬直狂人了），打定对方以后拉开距离配合灵光飞扬远程攻击，循环使用，有点倾向于向弓手MM学习的感觉，但实用性不容置疑啊……

关于武士

武士的武器通常也是讨论和争议的热点，个人分析一下武士武器的佼佼者：

1.武特刺脊。由于格斗之术（被动技能）仅对持斧类武器攻击加成，一把好刺脊+盾往往到了后来还是武士的最爱，这种组合有点像弓手的点金+盾模式。

2.武特空牙、破山、定神。配合格斗之术和6级以上威力，令武士有盘古开天辟地的气概和暴增的攻击。中高段的武士一般两套武器，以刺脊+金刚或斩马+龙盾的组合为一套，适合被多怪逼近时选用；以空牙、破山、定神为一套，适合释放威力或其他技能时选用；高手战斗时往往手指频点W键进行两套武器来回切换的微操作达到最佳效果。

3.武特封魔。典型的鸡肋——居然需要82的才能（所有装备中才能要求最高的）！在精灵里面听到某人才能82的第一反应就是封魔，已经成了条件反射。而封魔的实战效果感觉上还不如空牙（空牙占了格斗之术很大的便宜）。

4.武特斩马。精品，实战效果相当好，才能要求75合情合理。斩马除了攻击不俗，最大的优势就是快。早期斩马稀少（丝绸之路整个服务器上才八九根），斩马+龙盾的武士是人们心目中的偶像，现在由于复制品的泛滥……

5.武特屠魔剑。最强之剑，似乎也是50级特效武器中打出来的数量相对最多的一款，才能要求也才80（可见封魔之BT）。实战中中等斩马和中等屠魔剑的表现相差并不大，很大程度上斩马能以速度的优势补偿攻击的劣势。

6.武特白银。比较另类的家伙。缺乏了格斗之术加成的白银表现依然出众，攻击、速度、命中和必杀都无可挑剔。只不过数量相对少很多……

7.武特兽刃。整体表现略逊于斩马，但只是吃亏在速度，一样是很强的选择。

除威力冲击外，武士的其他一转技能纯粹是装饰品，致命回旋和极地怒吼都是标准鸡肋，想象中本应最强的战神之怒虽然在v1.70中修正了不能通过武器释放的Bug，但实用性却完全不能和威力冲击相提并论，可以说武士现在的秒杀风光完全是建立在威力冲击上的……说到威力冲击，建议将武士的精神优先标到35——此时的灵力刚好足够释放三次6级威力，是值得考虑的平衡点之一。





关于枪兵

枪兵给笔者的印象就是忍者或杀手，带着万圣节的面具和马戏团的帽子，成天不以真面目示人……v1.70之前枪兵的攻击之猛真是天昏地暗鬼见愁，记忆犹新的是开一转前，枪兵的霹雳一击几乎成了抢怪梦魇的代名词，用其来敛经验的优势简直令人发指。开一转后，无限力枪竟能让霹雳一击黯然失色，恐怖啊……也许枪兵的攻击太牛了，牛得韩国人对游戏的平衡性有点动摇，于是v1.70革掉了枪兵技能相当程度上的威力，枪兵顿时沦为鸡肋角色，所以当前的v1.74武士在攻击方面可能略胜枪兵一筹了。在此连带谈谈，为了游戏平衡性，对一些参数进行调整是玩家认可的，但精灵默认技能点数无法重新分配（转职时除外），很多枪兵兄弟此前已经毫不犹豫地把技能点数压到无限力枪上，一改，完了……所以希望官方能早日提供一次重新分配的机会给后悔的玩家。

在此之前，由于缺乏单体强力攻击技，枪兵们只有团结起来互相配合用飓风（范围攻击技）才能重现枪兵秋风扫落叶的情景，推荐。枪兵加敏捷配合被动技能躲避专家（当然最好是10级）可以使枪兵攻防平衡性直逼武士，不过这样取舍的代价就是枪兵攻击突出的棱角被磨平为无奈的中庸了，但这也不失为一种值得考虑的进化方案。另外枪兵先天就以技能见长，不像武士那种坦克型角色，枪兵大多数都走魔枪路线，高等级的枪兵中更是难见血枪（相对而言），所以大部分枪兵都吃亏在不耐打上，与机械兵相比是两个极端。

其实，在v1.70里面削弱的枪兵并非绝对低迷（主要是技能都分配给了无限，否则往下看），10级大地之枪+6级致命攻击的配合仍然使枪兵保持很有威胁的地位。致命6级已可以造成相当高的必杀率了，几乎出手即必杀，必杀的效果是"2.0~2.8倍普通攻击+无Miss可能+硬直效果"，巨汗……配合10级的大地（相当于冰属性攻击魔法+延时减速效果），综合效果甚佳，充分显示了枪兵作为技能杀手的本色。

关于弓箭手MM

弓箭手武器笔者研究得比较多，在此谈谈个人看法：短弓是刚进游戏里70元就能买到的最便宜的弓，最早在森林1就应该靠它开始良性循环打其他装备；羊角弓过渡用；手弩+盾可适用很长一段时间，特别是后两种弓质量不好时；十字弩过渡用；战弓质量好的话可以取代手弩+盾，不好的话甚至也可以当过渡；长弓在15~20级应作为首选武器配备；射日弓非卖品，市价1~2万，其实不推荐，因为属于过渡品；巨弩非卖品，市价3~5万（题外话，如果是罕见的武特巨弩可以炒到10万，极品更是不止），在很长一段时间内都是弓箭手的最强攻击武器，在找不到好点金（鬼城商店卖的那个弓特点金烂）的情况下更是如此。顺便提一下武特：点金是弓箭手最热门的武器，由于是最强的单手弓，而且弓箭手大都贫血需要加强防御，哪怕是能进S4/D3的强悍MM们都倾向于撑着盾打怪，所以点金+盾的组合足以陪伴弓箭手一生，一把弓特极品点金（攻击力12~17，目前可行的最佳



里查登城的婚礼盛况。

合成法改造后升为13～20）甚至比中流的弓特龙骨更弥足可贵；连环弩类似鸡肋，同样是弓特，在6X以上弓箭手手中的表现甚至不如巨弩，关键在于其持有者等级攻击加成的效果太吃亏，绝对过渡品；龙骨好东西，正如武士的两套装备，高级MM的手中往往是点金+龙盾一套，龙骨一套，切换使用。

说到这儿就不得不声明一下，这篇文章所提到的内容尽量保持在没有作弊的环境下的可靠性和实用性，举个例子说，内维斯克回城卷轴（简称鬼回）正常的推荐价应为1～2万，而如今由于精灵币的复制和泛滥，目前游戏中流通的价格至少翻到了10～20万，作弊者嚣张时甚至还有500万求购一个鬼回的事件发生，但无论如何，笔者在本文中郑重推荐给读者的鬼回价还是1–2万，前文提到中的部分装备市价是如此，后文提到的升级参考方案亦是如此（再好的方案也不如开外挂快吧，汗……）。网游的公平环境是需要大家一起来维护的，谢谢。

弓箭手的技能实用分析：

1.侦察之鹰，垃圾，不推荐，只有在婚礼上有用武之地——放风筝助兴。

2.强力之箭，被动技能，攻击加成，首选推荐。

3.疾风之箭，开一转前7级疾风似乎是必修课，由于一转的雪崩有一定缺陷，目前主修7级疾风的MM还是不少，也算一种参考方案推荐吧。

4.夺命之箭，角色等级低的时候夺命的表现会比疾风好，等级高后就难说了（因为夺命加数据疾风加比例），而且耗灵较多，个人倾向疾风。

5.奥妮之眼，虽是被动技能，命中加成，但弓箭手命中本身就出色，除对付独角兽王外遇到明显射不准的情况几乎没有，而且本技能有Bug——学了升了却仿佛没加效果，晕，所以坚决不推荐。

6.灵魂之鹰，10级鹰可以延续130秒，附加攻击2X～7X，基本可以视为被动技能，没被削弱之前简直就是强力之箭+硬直之箭（生造的名词）的合体版，一时成为弓手首选，如今取消了硬直效果，但还是值得推荐的，毕竟等同于又一套强力之箭的加成，使MM的最高实际攻击力能够达到150以上，汗颜。

7.狂暴火箭，v1.70前许多弓手针对狂暴实用还是雪崩实用争论不休，经过v1.70的削弱，实际上可以放弃考虑狂暴，实战意义不大，还不如疾风。

8.雪崩之箭，弓箭手最强单体攻击技，10级的时候连射6箭，每箭威力都与10级夺命相差无几，堪称火灵王的克星（弓箭手最怕火灵王，但雪崩+灵魂之鹰可以秒掉可怜的小火灵），只憾雪崩存在一巨大弱点，连射时无法移动，弓箭手那么轻飘飘的身子，万一放雪崩时被其他怪围起来就很危险了，所以放雪崩要养成一个良好习惯：左手手指头挪到数字键123上，必要的时候马上拼命按，而且要连按，切记切记……



经验篇

关于血牛



属性点数的分配是一个研究的热点。注意，同样的点数对于不同的职业所产生的效果也是不同的。同样是加体质，等级高了以后武士的血可以和牛媲美，而弓箭手却趋近于贫血。于是游戏中武士GG被视为标准肉盾，往往有弓手MM引着一堆怪缠上GG，然后仗着身轻如燕跳出重围，一边眼看着可怜的血牛拼死拒敌血流成河，一边欣然抽出可爱的箭多快好省地捞经验值。尽管这种练级方法是卓有成效地，但不推荐弓手MM采用，因为大多数情况下“人妖”或其他不堪入目的词汇就会从愤怒的无辜武士GG牙缝中迸出来了……对于武士应该培养血人（重视生命和防御）还是魔人（重视技能和攻击）的争论至今未休。笔者个人比较倾向于血武，毕竟身体是革命的本钱，而武士加体质无疑有着先天的优势。话说回来了，武士最大的优点就是攻守平衡，而血武倾向于机械兵，魔武倾向于枪兵，与其过分地发展严重“偏科”的武士，倒不如直接选机械兵或枪兵来得顺手。

作为精灵内的中段人物，至少要具备250以上的血才能够真正渐入佳境。高段人物的血基本上都在300～350这一段上，也不排除350以上的极端血牛。牛牛们都把点砸到体质上了，别的属性点数怎么办？要么就是血牛的等级出类拔萃，要么就得用一个隐藏的技巧来补偿了：精灵中每次升级，血都是按比例增长的。也就是说如果从1级开始就把升级的属性点数加到体质上，“利滚利利打利”，同样的属性点数付出，可以比后来才加体质获得更多的利息（比例加成的血）。利用这个技巧的代价就是早期点都加在体质上，别的素质就很差了，能穿的装备也很烂，不过倘若耐得住寂寞，这种加点方法对后来发展的帮助是很大的。

关于五防

许多新手甚至中段玩家看装备都只注意其直属属性，对于五防属性的重要性则看得较淡，实际上五防也是很重要地！举个例子说，很多朋友初进沙漠版块，都有挂掉的经历，奇怪的是，栽在泰坦巨人或独眼魔神这种高等级怪物手上的情况，总是不如栽在地精（等级相对低很多）手上的情况多。不合情理？答案是：装备金属制品和装备雷防为负的人居多，角色整体雷防值偏低（将近半数的人雷防都是负值），最最重要的是地精是隐藏性质的雷属性攻击，不像火精灵或青精灵，攻击属性表现得那么明显。再比如，到过S4或D3的高手都有过这样的经验，遇到一堆怪物都无所谓，大风大浪见得多了；但遇到两三只火灵王就——赶快跑吧！尤其是弓手，这点表现得更明显。所以对高等级的装备来讲，火防也是很有参考价值的一项属性。



关于技能等级

技能等级（重要的被动技能除外）越高越好吗？在精灵中答案不是绝对的。转职前，弓手最被看好的技能不是夺命，而是疾风，连射起来倾倒众侄，而从8级疾风开始就算熟练度达到100%也无法形成连射，战斗中的实用感觉大打折扣，这就是为什么很多高手MM都在疾风修到7后刹车。其他职业的部分技能也有类似情况，又因为属性点数有限，精神经常被视为加点优先度最低的一项（走魔枪兵路线除外），精神低灵力就少得可怜，技能等级越高消耗灵力越狠。故特别是对于中段人物，为求实用性和耗用灵力的平衡，选择适当的技能等级较合算。最有说服力的例子莫过于武士的威力冲击，很多武士升到6级（有三段攻击）就停了，10级无非也是三段，虽然攻击力高一点，但耗灵力太多了，划不来。



关于防御的隐藏公式

防御是一项很被看重的属性，官方始终没有公开它的计算公式，通过测试，它的近似公式应该为“级别/10+（力量加才能）/40+躲闪/100+装备的总防御=实际防御值”。在此值得注意的是躲闪和防御的转化大约是百进制，也就是说如果A装备附加防御3.6+躲闪130，B装备附加防御3.4+躲闪160，那么B装备的实战防御作用是强于A装备的。新手买甲和盾时经常陷入只重视装备所标防御的误区，这种观念有必要修正一下。



虽然机械兵会放电，但是MM还是经常投入武士的怀抱。



这就是火灵王的组织纪律性。



月朦胧，鸟朦胧。

关于v1.70的职业削弱

v1.70依次削弱了枪兵、弓手和武士的实战效果，倒是机械兵，技能方面略有削弱，攻击却提了点，想来也是出于平衡的考虑，毕竟现在大部分服务器里面机械兵相对都最少。官方没有给出具体职业的人数比例，但到了高段比如说6X以后很明显，将近半数人是武士啊，然后是枪兵和MM，最少的是机械兵。影响较大的削弱有：1.武士命中下降（明显，连精准之击都会Miss掉，真是说不过去）；2.枪兵无限力枪下降至秒杀蘑菇的水平（有点夸张的说），致命攻击对远程武器也不适用了；3.弓箭手灵魂之鹰硬直取消（可怜我辛辛苦苦把鹰加到了10级，如今残废了），狂暴火箭打击范围判定缩小（散弹枪变成了手枪）；4.机械灵光飞扬效果变弱等。

关于合成

完整的合成配方就不浪费篇幅公布了，因为大部分配方要么大材小用（石头损耗与所获效果比例太低），要么无材可用（需要目前还没有开放的石头）。笔者精心筛选出三个层次的方案，合成可靠且效果不错，仅供参考。

1.除玄风外，其他5种石头分别使用5个都有效果，从低到高作用分别是魔防、毒防、冰防、火防、雷防都是+5；着重推荐流云石5（毒防+5）和海精石5（冰防+5），因为流云和海精是最容易打到的石头（最低级的星遗反而很少打到，这个……），而这两种方案可针对废墟一带充斥着的蜈蚣（毒属性攻击）和青精灵（冰属性攻击）起作用。适合新手。

2.星遗石2+海精石2+天仪石2，作用是“命中+20/最小、最大攻击力各+1”。在没有冰晶时是相对最令人满意的一种合成方法了，适合中段角色。

3.星遗石1+流云石1+海精石2+天仪石6+冰晶石1，作用是“命中+10%，最小攻击力+1，最大攻击力+3”。目前公认的最佳合成方案，只是冰晶相对不好找，适合高级角色。

合成还有几点注意：其一钱要带够，否则会失败；其二目前只能合成武器，虽然传闻防具也能合成，但笔者没有亲自合成成功过不敢乱说；其三大家最好不要相信从而去实验满天飞的“新发现的挺好的合成案例”，大部分都是恶作剧的……

关于转职

官方本来准备对且仅对50级以上的角色开放转职，由于特殊原因，目前连2X级的都可以转，真晕哪……打算转职的朋友，请先到技能教师那边领取任务。任务是分别捕猎铜狼、银狼和金狼，获得狼尾、狼毛和狼角，回来技能教师处交差即可。铜狼出现在森林1和森林2，金狼和银狼出现在森林3，目前还没有人能找全所有的狼族刷新地，笔者介绍一条最直的路线供新手参考，出城→森林1→往西北至森林2→沿路经入谷底→直走将至巨木下方时的石头旁边是一处铜狼的刷新地；继续直走至森林3，铁门的入口是一处金狼的刷新地；继续直走快到河边时有一个农居模样的建筑，其围栏内是一处银狼的刷新地。其他的就不用笔者多说了。

练 级 篇

关于练级。现在有很多文章都是介绍新手越级练的，把越级练的升级速度说得神乎其神。事实上，倘若你越级练却没有与高等级的同伴组队，实际升级速度还不如在相应级别的地区练功快，这是绝对的经验之谈！四种职业之中只有弓手是越级练方案的宠儿，相对不容易挂，6个16～20级的弓手组队到S2入口去清怪压力不会很大（只要注意喝水），其他三种职业就别提了，脚踏实地为妙。越级练有个好处就是可以捡地上的装备，具体实例



比如1级的新手，与其在森林1赤手空拳磨半天磨出点钱来买装备进入良性循环，倒不如花点儿时间跑到森林3捡一捡，一身装备就齐了。越级练还有个实例是把等级练到11级（这样组队时显示出来就是1X而不是10），然后一口气跑到F3去与接近20级的人群组队，嘴里骗他们说自己已经1X（X看情况自编，怎么说也比1高）级了，然后等于是靠着等级高自己很多的群体带自己升级，速度当然比较快，2X、3X以上类推。不过这种旁门左道的方法还是少用一点吧，自己缺少了真诚，真诚待你的朋友也就少了，不管游戏还是生活都是如此的。综上所述，笔者下面以弓手为例谈谈主流的升级途径（尽量避开越级练话题），其他职业可以参考部分内容。

1～5级时在森林1上手熟悉游戏界面和环境，升级很快。此间小独角兽、穿山甲和蘑菇都容易对付，但一定要小心魔兽兵，被撞两三下就差不多没救了。

6～10级跳过森林2直接进入森林3，这儿是魔兽族聚居的地方，火眼怪、绿豆糕、火精灵、双足怪、魔兽兵、木精怪和独眼魔人。由于弓手自身的优势，只需要留意两种怪，其一是火精灵，远程攻击，而且轨迹判定极强，一定要优先灭掉；其二是独眼魔人，速度快攻击力高不说，往往撞一下造成硬直以后继续肩冲第二下（硬直时很难脱身），损血很快。该地图有两个位置无论人怪皆较集中，一是刚进森林3的铁门这一带，二是以河流为主干的河岸和山丘那一块。

11～15级经森林1至废墟1（F1），喜遇僵尸、骷髅和木魔头。这三种怪物的速度都很慢，弓手可以放心打，但因为这三种怪物的防御也都高，所以要小心打着绕着越打越多最后抱头鼠窜浪费经验……木魔头经验多，优先打，利用F1到处都是障碍拖延怪的行动，可以争取时间。

16～20级可以到F2西边河岸旁的风水宝地或东边城楼废墟练功，也可以稍微越级到F3去。新出现独眼蜈蚣和青精灵值得注意。独眼蜈蚣v1.67前是睁眼瞎子，站在它面前不动都喷不死，现在则是变态攻击判定，危险；青精灵是比火精灵强许多的冰系怪，无疑是首选攻击的目标。F3新增浮灵，速度快，类似Heroes4中九头蛇的周围攻击判定，通常是它转几圈，就有刚进F3不了解形势的人惨叫一声挂掉。另外浮灵逃跑速度n快，所以必须一鼓作气收拾它，跑了就没经验值了……



当年金狼稀有（一天刷一只）的时候。

21～39级，就定位在F4一个固定的刷怪点（感觉上F4比较优秀的刷怪点都在地图腹部）练功吧。没讲错，是从21～39级，这个阶段在F4打经验是升得最快的，30级左右一小时至少能拿80万的经验。当然，想去冲沙漠也是可以的，S1还马马虎虎，如果这段等级到S2则最好组队。不过无论如何，笔者都认为该阶段F4单练升级最快，提前到沙漠的作用主要是打到好装备的机会比较大而已。F4处蝎兽、入地龙、刀斧手和骷髅射手是新增怪物。蝎兽游动速度快，牵制作用不弱；刀斧手强壮，级别低的时候最好不要力敌；最麻烦的是骷髅射手，很多人避之唯恐不及，强力远程攻击对玩家的影响太大了，遇到两三个骷髅射手还是跑吧，找机会杀回马枪各个击破。



灵光飞扬是机械兵的福音。

40～49级，可以选择地牢1（D1）或沙漠2（S2）。D1不适合练功，虽然出装备相对较少，但都是该类型装备中数值较高的，也就是比较接近极品的。如果大家有兴趣到D1去打装备（一个容易出好东西的地方，就是D1～D2的入口处的两旁通道），最好要带面盾牌，D1是通道型地图，且怪物攻击强，防御不好的话别说打怪，自保都成问题。D1内值得重视的怪物有大头蜘蛛、骷髅游骑兵、骷髅战士和魔剑士。大头蜘蛛伤害力几乎没有，但一旦被它的蛛丝缠住（一段时间内攻防跑动速度变慢1倍以上），在本来就险象环生的地牢里面是非常不利的；骷髅游骑兵是骷髅射手的升级版，仅次于火灵王的远程兵种；骷髅战士没特点，就是肉搏；魔剑士令人头疼，长剑一劈，攻击力很强很强，初进地牢的人十有八九挂就挂在蜘蛛和魔剑士配合的攻击下。S2适合打中段装备（在腹部平台一带）和练功（在中部那几座房子的区域刷怪很快，只要能顶住至少100W/小时），新增地精（上文提到过特点，此处略）、步玛熊（外强中干的代表）、魔兽怪（魔兽兵升级版）、泰坦巨人（刀斧手升级版）和独眼魔神（独眼魔人升级版）。

新种族的设定稿



50～54级，此时可以进入D2了，D2出精品的几率还可以，只不过由于通道比D1更狭窄，而又多了魔剑士的升级版——魔剑圣，怪物的密度也明显增加，所以很难守住一个刷怪点，总是会觉得怪源源不绝越来越多，然后就被逼退或干脆挂掉。所以练级还是在沙漠2比较恰当，顺利的话120W/小时是最保守的收获了。当然如果要打东西的话就进D2碰运气吧。

55～59级，终于可以进入出高段装备的圣地S3/S4了，尤其是S4，出精品极品的感觉比号称怪物等级最高的D3还要好。S3练级标准大概是150W/小时，地方开阔，弓手大可以领着怪物跑啊跑到僻静处（无刷怪区域很多）屠杀，新增的怪物只有巨蜥怪，除了速度快以外一无是处，别理它。S4练级标准大概是180W/小时，新增火灵王和无双石怪。对于弓箭手而言，无双就是一堆移动非常非常慢的经验，不足为虑（虽然攻防的确都极高，但只能对其他三种职业产生威胁）；弓箭手要重点保护的对象是火灵王（范围攻击+火属性+高频率强力出手），最好是刚出现就用雪崩+鹰灭掉。万一遇到群居的火灵王，大家还是跑吧，MM可没有武士的火属性防御技能，就算是武士也很少有人在转职以后还加火防技能点数的。

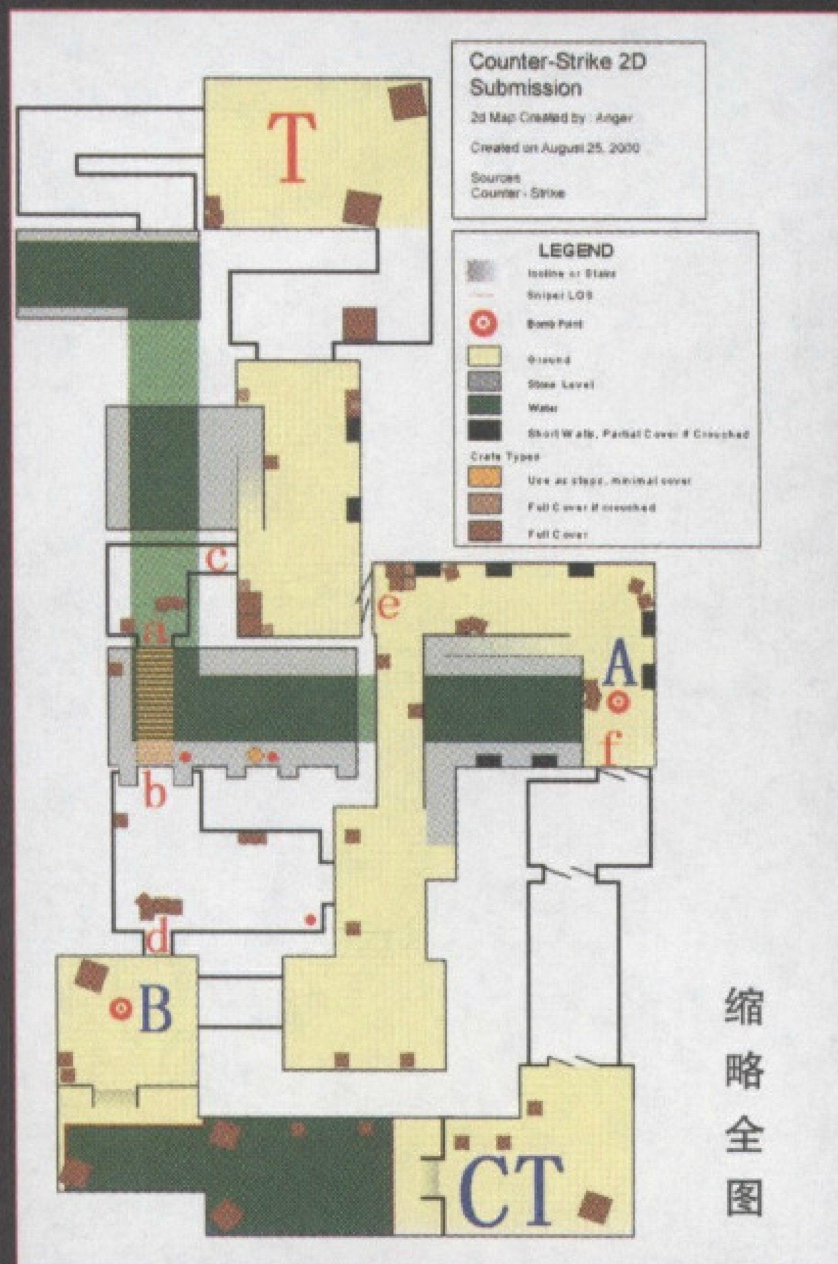
60级以上，可以进入包括D3在内所有的地图了（牢房除外）。D3是装备的坟墓，打上半天有时候连37特效级别的都没运气碰到。所以D3是用来练功的，在入口单练的话标准经验约200W/小时，随着等级的提高到后来同时控制两个刷新点（例如走进离入口不远处的房间内），经验至少都有250W/小时，就看自己能不能扛得住了……不过D3经常都是几只火灵王一起冒头的，建议弓箭手和武士组队在这儿升级，彼此取长补短，成效显著。新增骷髅爵士和独角兽王，骷髅爵士如果放到森林一定是Boss级别，放在这儿一点特色都没有，不提也罢；独角兽王给人留下最深刻的印象就是高躲避，连命中最高的弓箭手都很容易落空，但说实话，作为弓箭手，笔者宁可遇到三只独角兽王也不想遇到三只可爱的小火灵……

CS1.6版

新de_aztec战术分析

■四川 御风·卖克老虎

de_aztec（阿芝台克，俗称吊桥）是玩家非常喜欢的地图，也是各大CS比赛必选地图。它比DUST兄弟有更高的策略性，经常能打出精彩的战术配合。但地图作者并没有感到满足，新版本的de_aztec就这样应运而生了，并且将捆绑在CS酝酿已久的1.6版中。为了能让大家更快地投入到新地图中来，笔者特此编写本文，希望能对大家起到抛砖引玉的作用。（注：T代表恐怖分子，CT代表反恐精英，文中英文字母请参见缩略全图）



缩略全图

水路

T（图1）

T水路最大的改变是取消了通道内的石块，导致T不能再利用石块进行CAMPER（躲在角落里偷袭的家伙，俗称“阴人”）。对于T狙击手而言，由于通道口和吊桥相距较远，并且没有石块作为掩体，CT和T都直接暴露在宽敞的水路上。双方队员（特别是狙击手）只有在第一时间消灭敌人，才能有效地控制住水路战局。在水路两旁还首次引入了水草，虽然它们看似短小，却为T隐蔽带来巨大帮助。特别是对于身穿（M12）服装的T将借助水草杀人于无形之中。桥洞下增强的（圆圈处）日光灯光源，也方便了T观察是否有CT从吊桥跳水。不过T唯一需要注意的是，水路作战时要懂得利用河岸前行，因为河岸速度较快且脚步声较小，不易被CT发现。

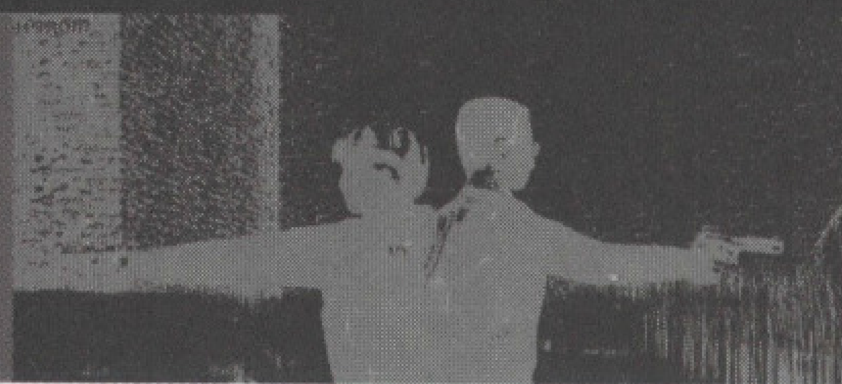

图1

CT（图2）

CT水路和T水路一样，同样增加了大量水草帮助隐蔽。其中最引人注目的是，CT石桥小楼梯底部那株水草。利用它和石桥下方垂落的水草掩护，将使桥底阻击战更加随机多变。因为刚开局时经常有CT从楼梯冲下来，冲锋队员（携带M4A1·AUG）利用水草和自身保护色掩护，能对水路冲出的T造成巨大威胁。狙击手则借助水草产生出的盲点，抵挡桥（a）头进攻的T，为CT防守赢得


图2

宝贵时间。但令人最吃惊的是，吊桥下方还加入了两盏电灯。不仅能使T观察到水路CT动静，也废除了这个非常隐蔽的CAMPER点。其实电灯的作用并不局限于此，还有另外一个非常重要的作用。CT狙击手能利用石块和人梯跳到（圆圈处）电灯上，在更广阔的视野范围内消灭桥（a）头的T。不过大家要明白狙击手攻强守弱的特点，假如你不能达到枪响人亡的境界，只能用鲜血证明自己跳上电灯的错误。



吊桥（图3、图4）



图3

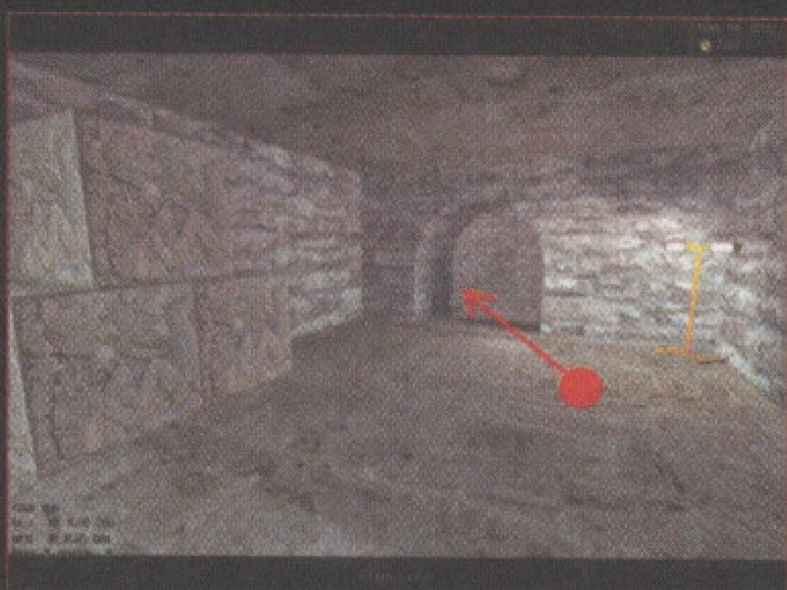


图4

吊桥是新地图中最大的亮点，绳索桥已被木制桥所代替。由于全部由木板构成，桥上和桥下的人员都能一览无余。相间的漏洞也将引发激烈的狙击战，桥上CT和水路T能（居高临下的CT更加有利）更容易瞄准敌人。细心的玩家也无需担心从漏洞掉下去，它们只是吊桥上一种摆设而已。吊桥两旁残缺不全的栏杆，也方便双方人员在战斗中迅速跳河，不必像以前利用跳跃才能下河。即使如此，在跳河时菜鸟也要紧记一定要跳到水里，否则摔死在河岸上没人替你收尸哟。此外，吊桥两侧(a和b)桥头都进行了相同的修改。最明显的是加入了灯光照明，使CT和T将对方桥头尽收眼底，不会再有人死不瞑目地倒在CAMPER手下了。由于一侧(b)桥头还加长了洞口宽度，双方投掷炸弹（闪光弹、烟雾弹、手榴弹）变得异常困难。另外一个非常细微的变化是，双方桥洞口(c和d)斜坡都变成了楼梯，对于CT攻击T木门或T控制A基有致命影响。因为从1.4版开始加入了准心收缩系统，上下楼梯时射击精度随之降低，建议选择跳跃来避开(c和d)小楼梯。在一侧桥洞(b)内还增加了电灯照明以及缩小了桥洞宽度，将导致CT无法（圆点处）偷袭在B基安装炸弹的T，也使T充满恐慌感延缓了进攻速度。由此不难看出，新版吊桥只能和水路共同进退，才能发挥它的本质作用。

木门（图5、图6）



图5



图6

新版本在木门（e）增加了石墙宽度，木门（f）则改变了开口方向，将对于T进攻带来极大帮助。只要T在第一时间到达木门（e），由于木门（f）开口方向面向木门（e）。T能利用重型武器（狙击手、AK-47）轻松放倒从木门（f）跳出的CT。而CT出了木门（f）再也没有退回的机会，如果不能先发制人只能命丧黄泉。石块（圆圈处）在位置上的变动，也使CT出木门（f）就完全暴露在T视野下，要想击退对面T变得更加困难。虽然T在木门（e）有着以上优越条件，却仍然不能在木门（e）恋战。最好放上几枪退回见机行事，否则很容易被石桥方支援的CT歼灭。假如T没有在第一时间到达木门（e），不幸被赶到的CT占领后，只要借助增宽的木门（e）墙壁投掷闪光弹，在队友的配合下还是有夺回木门（e）的机会。从团队配合的眼光来看，两处木门改动对于双方作战有利有弊，谁先战领木门将更容易安成任务。

基地（图7、图8）

T

重新设计的T基地，不仅取消了拐角处的大木箱，还将基地旁的面积进行重新划分。在32人联机中玩家不会在感到有拥挤感，在基地进行迂回战术也变得非常方便。通道外降低的石阶高度，有利于T防守从水路进攻的CT们。

CT

CT基地改动相比T基更大，底层加入的植被和草丛，对于CT防守B基有着极大好处。在CT基地上层墙角旁的石块，改变了原有摆放位置，喜欢CAMPER的玩家彻底失去了资格。



图7



图8

炸弹爆破点


图9


图10

A（图9、图10）

以前A基是T最容易防守的区域，主要是借助墙角处的两个石块。利用石块中间夹缝能观察到斜坡情况，给突袭的CT带来致命打击。现在夹缝消失了，T失去了能同时防守两处木门（e和f）和斜坡的宝贵地点。CT借助石块偷袭T也不再可行，因为石块在位置上也作了相应移动。CT必须随时保持站立才能攻击木门（e），一旦蹲伏将完全失去攻击力。这种改动还将使安装和拆卸炸弹变得更加繁琐，因为要先确认石块后是否有敌人埋伏，才能放心进行后面的工作。特别是T在安装C4炸弹时，由于木门（f）开口方向进行改动，一定要将C4炸弹安装在石栏旁。然后躲藏在木门（f）内，偷袭左（耳朵听）右（眼睛看）两侧前来拆弹的CT们，枪法“梦幻”的玩家真正做到了无所畏惧。

B（图11、图12）

B基和A基相比，T更容易爆破成功，CT在防守上更艰难。因为B基提供了众多防守点，一旦T在B基安弹成功后，蹲在CT基地墙壁与石块夹缝的野草后面，携带重型（推荐使用狙击枪开一格镜）武器来防守B基。由于刚好能看见拆解炸弹的CT头部，枪法好的玩家能击退不知死活的CT。另一个CAMPER点位于楼梯旁墙角处，还是躲藏在野草后来偷袭前来拆卸炸弹的CT。相比而言，楼梯旁CAMPER点更具优势，既可以消灭从石桥方支持的CT，又能成功目睹炸弹引爆。这两个防守点经常成功的原因在于，由于CT在拆弹时往往心急如焚，一般不会太顾及周围情况，正好掉进了T事先布置的陷阱内。因此作为一名合格的CT，只有随时保持清醒的头脑，才有可能在枪林弹雨中圆满完成任务。


图11

石桥（图13）

细心的玩家可能已发现，石桥外侧的石栏处都有凸出的平台。虽然在普通激战并没有给玩家带来影响，但它们却会影响炸弹前进方向。意味着双方要使用新的投弹方式，来避免将自己炸飞的场面发生。

de_aztec小资料（图14）


图14


图12

地图类型：炸弹爆破

T任务：炸毁玛雅古文化遗址或消灭所有CT。

CT任务：保卫玛雅古文化遗址或消灭所有T。

制作者资料：

居住于英格兰的Chris Auty，曾经制作过de_aztec、de_vertigo、de_inferno、cs_thunder等优秀官方地图，为CS发展作出了不可磨灭的贡献。

版本资料：

CS测试版6.5（2000年6月5日）加入de_aztec。

CS正式版1.0（2000年11月8日）第一次修改de_aztec。

CS正式版1.1（2001年3月10日）第二次修改de_aztec。

CS正式版1.6（期待中……）第三次修改de_aztec。


图13

新版本能重收河山吗?

总的来看，新版de_aztec对于T进攻非常有利，不会再出现战网中CT控制全局的情况。特别是耳目一新的CAMPER点和吊桥，使双方对战时能各展所长，将团队配合提高到新的档次。但改动也将带来新的难题。也许高手感到难以适应，使多年积累的战术功亏一篑。相反，由于CS中并没有一成不变的战术，也没有一劳永逸的玩法，更没有枪枪爆头的武器。每个玩家都在生死中轮回，在杀与被杀之间徘徊——菜鸟能体会胜利的骄傲，高手也要承受失败的痛苦。总之还是那句老话：学会用脑子玩CS。

《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文6

向高手之路迈进——《魔兽争霸Ⅲ》微操作基础篇

■北京 Hope-ForeveR

《魔兽争霸Ⅲ》的发售已经有一段时间了，作为暴雪用来顶替《星际争霸》以巩固即时战略霸主地位的游戏，其招牌性的微操作系统相对于《星际争霸》来说有了大幅度的提高。在复杂性、难易程度以及是否对游戏成败起到决定性的作用上都有很大程度的提高与改善。下文我就为大家介绍一下《魔兽争霸Ⅲ》中的微操作技巧。

MF介绍：

首先向大家介绍一下MF，MF是一个术语，最早是出现在一些RPG游戏中，指寻找魔法宝物，渐渐一些资深玩家把一些非RPG游戏中的寻找魔法宝物活动也叫做MF。由于《魔兽争霸Ⅲ》中有了宝物与经验的概念，所以就出现了MF。《魔兽争霸Ⅲ》是一款对战游戏，所以对战双方谁的MF技巧高，就意味着谁就能得到更多的宝物和经验，也就意味着谁就能取得战斗的主动权。

MF的微操作：

因为在《魔兽争霸Ⅲ》中有黑夜和白天之分，到了黑夜时野外兵种都在睡觉，所以这是MF的最好时机。无论是近程兵种还是远程兵种都可以摆好阵形后再攻击。攻击野外兵的时候要由低级别到高级别、远程兵到近程兵依次攻击，最后一次攻击最好由英雄来完成，这样他们可以得到更多的经验值。下面是《魔兽争霸Ⅲ》中几个野外兵中的典型，他们一般都带有恐怖的魔法或极强的技能。

Ice Troll High Priest（冰霜先知）

级别	花费	攻击类型	武器类型	防御类型	防御	地面攻击	空中攻击
4	240 / 30 / 3	穿刺	射击	小型	0	25～32	25～32

攻击间隔	生命点数	生命恢复	魔法恢复	魔法	攻击范围	白天视力	夜间视力	速度
1.8	450	总是	0.75	300	60	140	80	270(普通)

Heal——治疗（可自动施放）
可以为己方的非机械部队治疗25点生命值。

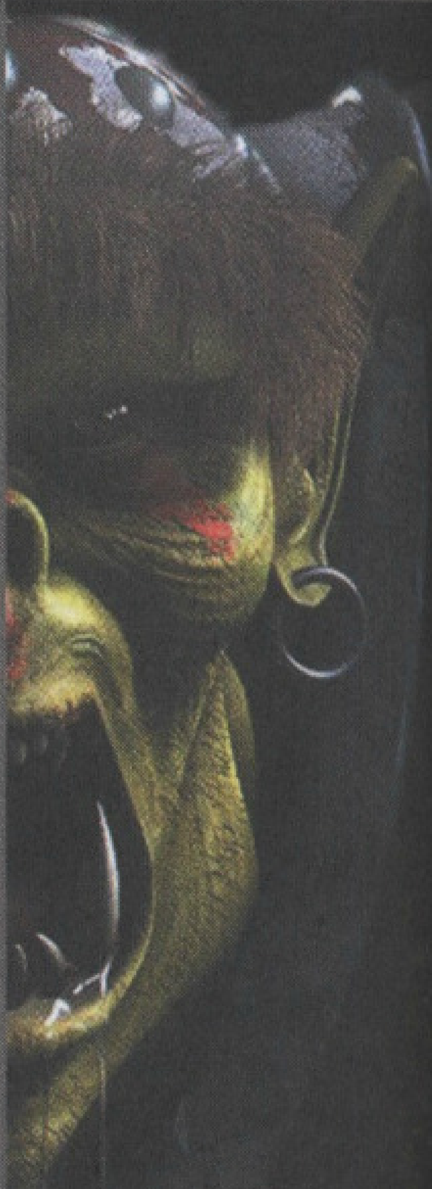
作用时间	施放间隔	魔法耗费	释放范围	目标区域	允许目标	效果
即时	1秒	5	25	单位	空中、地面、友军、自身	治疗15点生命

Abolish Magic——驱散魔法（可自动施放）
驱散目标身上一切魔法效果，对元素单位造成75点伤害。

作用时间	施放间隔	魔法耗费	释放范围	影响区域	允许目标	效果
即时	无	50	50	单位	空中、地面	消除魔法并对元素单位造成75点伤害

Inner Fire——心灵之火（可自动施放）
提升目标单位的攻击力10%、防御力5。

作用时间	施放间隔	魔法耗费	释放范围	影响区域	允许目标	效果
45秒	无	50	50	单位	空中、地面、友军	攻击力+10%、防御力+5



Ice Troll High Priest虽然等级只有4，但是千万可别轻视他。他是一个魔法兵种，有3个恐怖的法术。“治疗”可以给自己和友军每秒加25点生命；“驱散”可以驱散掉一切对敌人有利对自己有害的魔法，还好只是驱散单体；“心灵之火”才是最恐怖的，可以为友军增加10%的攻击力及5点防御力，施放间隔是无，可在一瞬间给所有友军施放。并且作为一个魔法兵种，其攻击力完全可以和任何一个和他同等级的战斗兵种攻击力媲美。

Granite Golem（花岗岩傀儡）

级别	花费	攻击类型	武器类型	防御类型	防御	地面攻击	空中攻击
9	510 150 8	普通/穿刺	普通/射击	大型	5	61～68	61～68

攻击间隔	生命点数	生命恢复	魔法恢复	魔法	攻击范围	白天视力	夜间视力	速度
1.35	1500	总是	1.5	600	近战/50	140	80	270(普通)

Hurl Boulder——落石

扔出一块巨大的石头攻击目标，造成100点伤害，并眩晕2秒。

作用时间	施放间隔	魔法耗费	释放范围	目标区域	允许目标	效果
2秒	8秒	75	80	单位	空中、地面、敌人、建筑	造成100点伤害并眩晕2秒

Slam——猛击

击打地面，对周围的单位造成70点的伤害，并造成眩晕。

作用时间	施放间隔	魔法耗费	释放范围	影响区域	允许目标	效果
4秒（英雄2秒）	6秒	90	/	25	地面	造成70点的伤害并造成眩晕

Spell Immunity——魔法免疫（被动技能）

使自身对一切魔法免疫，包括有利的魔法。

Granite Golem（花岗岩傀儡），绝对是野外近战兵中的最强者。等级9级、攻击力61～68、生命1500点，还带有2项魔法。“落石”可以说是英雄杀手，攻击他的时候一定要让你的魔法英雄躲得远一点，尽量别在他的攻击范围内，“猛击”是专门对付那种用很多近战兵围住他攻击的敌人，不但能造成伤害，还能使敌人眩晕。他对所有魔法免疫，任何攻击他和对他有益的魔法全部无效。击败他不但能得到很多经验值还会给你留下一件9级宝物，这种宝物可都是能够在关键时刻扭转战局的好东西！

Dragon（巨龙）

级别	花费	攻击类型	武器类型	防御类型	防御	地面攻击	空中攻击
10	700 200 8	穿刺	渐射	大型	6	63～108	63～108

攻击间隔	生命点数	生命恢复	魔法恢复	魔法	攻击范围	白天视力	夜间视力	速度
1.5	1800	总是	/	无	50	140	80	300（普通）

Decour——吞噬

一口吞掉一个普通地面单位并慢慢消化掉。当吞下一个单位后需要一段时间来消化，时间的长短由该单位的生命值来决定。如果在未消化完时被科多兽被杀死，那么被吞噬的单位又将复活。

作用时间	施放间隔	魔法耗费	释放范围	目标区域	允许目标	效果
/	/	无	10	单位	地面、敌人、非英雄、非机械	吞噬一个最高为5级的普通单位

Spell Immunity——魔法免疫（被动技能）

自身对一切魔法免疫，包括有利的魔法。

Dragon（巨龙），本游戏中最强的野外兵出现了。最高的等级、最高的攻击力、最高的生命值，再配上魔法免疫的被动技能，有谁可以和他争最强之名？况且还可以任意吞掉敌人的一个战斗单位。所以不用犹豫，遇到他一定要首先解决掉，然后再收拾其他的喽罗。战利品是10级宝物，可是相当诱人的。想打败他不但要有良好的微操作为基础，还要有相当数量的对空部队以及一个或多个等级很高的英雄。

以上介绍的都是MF中正统的微操作技巧与思路，下面还有一些比较取巧的消灭野外强力兵种的方法，但只有在一些特殊的情况下才能用到。

1.在某些地图，高级的野外兵都守护着一些重要的建筑，譬如说生命之泉，魔法之泉等，在战斗中一定要为己所用。

2.夜间的时候，在一些高级野外兵守护的地方旁边修一些防御之类的东西，等防御修好后把英雄派过引诱敌人，直到把野外兵吸引到防御旁消灭掉，英雄升级、赚取宝物、得到黄金，一举三得。

3.有时如果你准备打的野外部队全部是远程兵或主要是远程兵，可以把你的部队放到距离野外兵不远的山坡上面，然后派英雄（当然最好是远程攻击的英雄）把他们吸引到山坡下面再消灭掉他们，可以少损失或不损失战斗单位。因为地形处在下风的部队有很大几率会攻击MISS。

对战的操作技巧


9级花岗岩傀儡的落石攻击。


利用远程的英雄来吸引里基地比较近的高级野外兵。


在夜间野外部队睡觉的时候派工人去其附近修防御塔。


把农民派到岛上在夜间造多个防御。


用英雄将敌人吸引到坡下再攻击。

阵形的布置:

对战双方的战斗开始，体现你良好微操作的时候到了。由于与你战斗的不再是电脑所控制的野外兵，所以一些专门对付野外部队的操作将没有任何用处，一定要记住与你对战的是玩家，是人。首先要想获得战斗胜利就必须重视对手，高级玩家往往都会设下陷阱让你来钻。当你发现敌人的兵力远远没有自己的强大，数量也不多，这时你一般都会很有信心地相信自己可以轻易打败敌人，所以也就会调动大部队，全然不顾阵形的好坏、英雄与兵种的位置等而立刻去追击敌人。这时你只会踏入敌人的圈套，搞不好就会全军覆没。所以布置战斗阵形在任何时候都是重要的。

布置战斗阵形是战斗开始的准备工作，这时你应该把近战兵种放在最前面，然后根据射程的远近依次摆放远程部队的位置。这是兵种的摆放，英雄的摆放首先是强壮的英雄在最前面，然后是敏捷英雄，魔法英雄一定要放在队伍的最后面，因为他们的血实在太少了，只有魔法是消灭敌人最强有力的武器。虽然强壮和敏捷高的英雄血和攻击、防御都很高，但一定要把他们摆放在一个比较好撤离的地点，譬如说阵形的外侧，切记不能放在中间位置。因为一般敌人在攻击时都会首先攻击你的英雄，就算英雄血多攻高，但也架不住敌人数量多，所以如果放在阵形外侧好逃脱；而在中间可能会被自己人堵住道路，最糟糕的是会破坏一开始安排好的阵形。

但也有特殊情况，譬如人类的圣骑士的Divine Shield（神圣之盾）可以使英雄根据级别的高低分别得到10、20、30秒的无敌时间，既然有了这么霸道的魔法，你根本就不用考虑英雄会不会死。一般一场战斗大概30秒到1分钟就可以分胜负了，到了3级后圣骑士基本可在整场战斗中都保持无敌的状态。并且当圣骑士冲到敌人阵营中时再使用无敌，可以打破敌人事先设计好的战斗部署，使对手一时间手忙脚乱。

宝物的使用:

战斗一但打响，应该毫不犹豫地先使用MF时得到的宝物，譬如召唤兽、全军加2防御、全军加150血等大众型宝物，当然有的召唤兽本身也带有魔法攻击和各种属性。譬如说有的召唤兽可以使用专门对付敌人魔法师的魔力燃烧，既可以燃烧魔法值又可以产生与魔法值相同的杀伤力，快捷键是“N”。

还有的召唤兽本身血很长，并且全身附着火焰。用这种召唤兽一定要让他与敌人的兵种近身战斗，最好能让敌人的部队把他围起来攻击，因为他身上的火会产生火焰攻击效果，对与他近身的敌方单位产生10点/秒的伤害。魔法宝物不一定非要用鼠标去点，可以用小键盘上对应的7、8、4、5、1、2这6个键去控制。

英雄与兵种魔法技能的使用:

战斗时使用魔法也有一定顺序，一般首先把所有可以自动使用的魔法全部打开，然后召唤魔法英雄的召唤兽，紧接着释放魔法英雄可造成直接杀伤的魔法，然后使用近战格斗英雄的特殊技能，最后是其他魔法兵种的魔法。在使用其他魔法部队释放魔法时，可以只按下快捷键一个一个去点施法目标单位，系统会自动根据距离为你点过的单位施法，而不用再去按一次Shift放一次魔法。为玩家减少了释放单个魔法的复杂程度，是个不错的改动。

战斗当中英雄与部队的操作:

对敌人英雄的攻击。尽可能让你的部队去攻击敌人的一个单位，当然以英雄为首。但切记不要过分消耗实力，一但敌人的英雄逃跑或者进行转移，就意味着敌人发现了你的意图。这时你应该放弃追杀英雄的想法，而是尽快把攻击目标转移到距离自己较近的那些敌人身上。

自己英雄的防守。在战斗前应该至少给每个英雄都买一个血瓶，尽可能地带上一个或几个会加血的魔法师，最好英雄随身再带上一个回城卷轴。在操作上，一定要时刻注意英雄的血是不是在减少，但千万不能紧张。不要一发现英雄的血刚有所减少就立刻把英雄往回调动，这样英雄的作用将难以发挥，毕竟英雄用来战斗而不是用来逃跑的。确定英雄什么时刻后撤的办法有很多种，最简单的是直接从屏幕上看英雄是否在不断地受到敌人攻击，英雄的血有没有变红以及减血速度的快慢。笔者认为最好的方法是看屏幕左上角的英雄头像，因为英雄在受到攻击时头像会闪红光，如果发现红光只是偶尔闪一下，或者闪的频率不是很快，那就

说明敌人并没有全力攻击你的英雄，说明你英雄的位置还很不错。

但如果发现头像的红光闪动频率很快，那就不太好了。你英雄的位置不但很差，而且马上就有被杀死的可能。这时一定要立刻把英雄拉回来，并且要给他加血，如果你发现即便是英雄在后退时红光仍然在不停地闪，那说明敌人并没有放弃追杀你的英雄，甚至可能释放了一些法术在你的英雄身上，可能是减移动力，也有可能是减攻击力或防御力。这时你的部队中最好有一到两个会驱散魔法的兵种来驱散英雄身上的有害魔法，当然如果你的英雄自己带了驱散棒那最好，但在驱散时一定要小心控制范围，驱散魔法也可以把你友军身上的有益魔法或敌人身上的有害魔法驱散掉。在控制英雄的操作中可以用F1、F2、F3这3个键来完成，这样并不影响其他部队的作战。


在夜间去MF的时候，可以先排上阵型然后再攻击野外部队。

部队的进攻和防守：

在进攻时，首先要集中部队攻击敌人一个目标，直到这个目标被消灭后再攻击第二个，依次类推直到消灭全部敌人。但有时也要根据敌人部队的具体状况来操作，如果敌人的近战兵多、远程兵少，那就要尽量把敌人的远程部队先消灭，然后再利用自己远程部队的射程优势去攻击敌人的近战兵。最好是抽出自己部分近战部队去消灭敌人的远程部队，因为近战部队打远程部队时攻击力一般都是150%，而且远程部队血都不多，很快就可以搞定。但如果敌人兵种正好相反，那就要先杀光敌人的近战部队，然后再去杀远程部队，远程部队在没有近战部队保护的时候很好消灭。如果本方的兵力基本全部是近战部队，那么在交战时不要刚刚接触就开始攻击，而要把部队往敌人里面拉，尽量形成一个包围圈，把敌人的部队围起来打，这样就可以使每个近战兵都可以攻击到敌人。但如果我方部队都是远程部队那就要相反，要攻击一下退几步，保持和敌人的距离，并且最好每次都攻击同一个目标，直到消灭掉为止。


人类圣骑士的神胜之盾法术可以使自己在很长一段时间内无敌。

下面说说防守。在遭遇战的时候，一定要紧盯着部队的减血速度，如果是每个战斗单位都在减那说明敌人很可能是摆好位置后点“A”键攻击，这时要尽量把血少的部队拉回来，把血多的部队顶上去。但是如果是一个兵在迅速减血，而其他兵明显减血速度要慢得多，那敌人一定是在控制着一个接一个的攻击。这时你要立刻把减血最快的拉下来，并且要等几秒后在让他补充上去战斗，这样才能逃脱敌人的攻击。


战斗快要胜利时使用魔法封住敌人逃跑的路线。

追杀逃兵：

如果从前面MF到后面战斗中的微操作你都做得很优秀，如果运气不是很差，战斗失败的可能性应该不大。当你的战斗打到后期时，敌人的兵越来越少，这时应该意识到，敌人撤退的时候快要到了。你要马上做好围追逃兵的准备，首先要给敌人仅有的部队再次使用减速魔法，然后把你的部队前调，截断敌人的后路，然后你就可以把敌人围在包围圈内歼灭了。当然如果对方有回城卷轴，或有传送魔法、宝物那你就无可奈何了。不过取得一场大规模战斗的胜利，对你来说剩下的就是控制局势等待对手打出GG退出游戏了。


战斗即将开始时先用魔法设下圈套，等到敌人踏入圈套后再展开进攻。

《星际争霸》与《魔兽争霸Ⅲ》操作的比较：

1.在《星际争霸》中，如果你希望哪个战斗单位撤退，你只需要点队伍编号中的图标一下，然后在点右键就可以把那个单位拉到你希望去的地点。《魔兽争霸Ⅲ》却不同，如果你点右键发现是整个此类型的部队移动，只有当你双击某个单位图标然后点右键才能使这个单个战斗单位移动。比星际调动单位复杂了很多。

2.在《星际争霸》中，如果你希望虫族的自杀飞机去撞击敌人的一只飞龙或一架战斗机，那么你需要每选定一只飞龙或一架战斗机就要按一下Shift键，直到全部选完。而《魔兽争霸Ⅲ》却大大简化了这种烦琐的操作，玩家只要依次点击准备施法的单位，系统就会自动按照距离的远近进行施法。

3.在《星际争霸》中，如果你把集结地设定在资源上面，开采资源的单位不会主动去开采。而在《魔兽争霸Ⅲ》中，他们会主动去挖金矿或去采木头。

4.在《星际争霸》中，可以让某个战斗单位跟随另一个战斗单位移动，但却不能让还没有造出来的兵跟随移动。在《魔兽争霸Ⅲ》中就可以，当你的部队出外战斗时你可以把集结地设置到某作战单位身上，这样当这个单位出来后会跟随那个单位一起战斗。当然最好是让他跟英雄一起，这样比较保险。


10级巨龙的吞噬法术可以吞掉任意一个地面非英雄兵种。

关于《魔兽争霸Ⅲ》基础的微操作技术就先谈到这，有机会我再为大家带来每个种族更深入的相对高级的微操作技术。

一千个哈姆雷特 谈我心中的







■晶合实验室 8神经

特别感谢文中参与讨论的每一位嘉宾

雨已住，荒草凄凄。长亭外，小道旁，正有一对少年男女殷殷话别。

少男的名字叫做“剑侠情缘”，他背负着长剑，但无论多锋利的剑都斩不断多情儿女的离愁别绪，他眼睛红红的，仿佛也曾流过泪。

“送到这里就够了，你回去吧。”

少女垂着头，道：“你什么时候回来呢？”

少男道：“不知道，也许一两年，也许……”

少女的泪又流下，道：“你为什么要我等那么久？为什么一定要走？”

少男的腰挺得更直，道：“我早就说过，我要找到那些人，将他们击败！”

他凝注着远方，眼睛里发着光，接着道：“那些在武侠RPG谱上列名的人，‘仙剑奇侠传’、‘轩辕剑’……我要让他们知道，我比他们更强。”

他紧握拳，显得那么坚强，那么兴奋。

他们当然不会注意别人。

林下却有人一直在注意他们。

默默注视着这一切的“仙剑奇侠传”沉默了很久，终于叹了口气，缓缓道：“一个人胜利之后，总会觉得很疲倦、很寂寞的。”身边的“轩辕剑”道：“为什么？”

“仙剑奇侠传”道：“因为他已经完全胜利，完全成功了，已没有新的巅峰让他去攀登。”

“轩辕剑”道：“但他可以放下从前的荣誉从头再来。”

“仙剑奇侠传”的双眼中充满着落寞：“你要知道，当昔日的成功者发现今天的江湖已经不比从前时，有几个人能有勇气放下以往的荣誉从头再来？”

“轩辕剑”咬着嘴唇，悠悠道：“这么说来，你想从头再来吗？”

“仙剑奇侠传”又沉默了很久，忽然笑了笑，道：“正是。因为胜利和成功并不能令人真的满足和快乐，真正的快乐是你正向上奋斗的时候。现在我应该为自己树立一个新的目标了。”



李大娘手中铁锅一敲，“仙剑”的故事拉开了序幕。



这是一代中的王小虎，当年谁能想到他会成为二代的主角？

"啪！"一声响，正在播放影像的大屏幕恢复成一片黑暗。灯光亮起，这是在一个放满椅子的宽阔大厅内，所有椅子上都坐满了人，有些人正在交头接耳："今天不是要讨论"仙剑二"么？怎么刚才放的像是《小李飞刀》？"

各位，不要怀疑，今天在座各位参加的正是以谈"我心目中的《仙剑奇侠传二》"为主题的讨论会。距离"仙剑二"的上市只有仅仅3个多月的时间了，也许就在一眨眼间，那个几乎全国玩家已经期待了3年的续集就要出现在我们的面前。请问大家做好心理准备了吗？你是否曾经想象过，真正的"仙剑二"将会是什么样子的？或许你将所有的信任和期待都交给了大宇的"狂徒"制作组，但是在不久游戏面世之后，你却仍然忍不住要发发牢骚："这里怎么能这样设计！""要是改成那样该多好！"说得没错，一千个人的眼中有一千个哈姆雷特，作为最有名气的武侠游戏《仙剑奇侠传》的续集也是如此。今天到场的嘉宾中有许多知名游戏撰稿人，也有一直以来对"仙剑二"痴心期待的玩家。那么，请大家畅所欲言，在此勾画出你心目中"仙剑二"的形象，虽然"狂徒"的"仙剑二"只有一个，但是属于我们自己的"仙剑二"却可以有无数。



无论二代如何设计，游戏中缥缈奇幻的风格都不能失去。

"咳……我先说两句吧……"第一个发言的是一个略有些羞涩的青年——李鹏。事实上他作为第一个发言人再合适不过，95年大软创刊伊始，总第3期上的《仙剑奇侠传》攻略正是出自他之手，这也是在全国媒体上出现的第一篇"仙剑"攻略。

（北京）李鹏：1995年，我写下了我的第一篇游戏攻略——《仙剑奇侠传》。当时是第一次写这么多字，对文章的力度掌握非常差，现在自己再看那篇文章，实在"不堪入目"。许多读者也来信批评，那句"从塔下打到塔上"在游戏中要花费4～5小时的时间，破解许多谜题，却被我用7个字概括了，实在是罪该万死（周围的人群顿时民情激愤）。

虽然在我的内心了还保留着当时"仙剑"的赞叹和感动，但以现在的眼光来看，其实"仙剑"也是有许多瑕疵的。这次大宇再开"仙剑"的制作，可以说是众多玩家期盼的结果。虽然大宇的作品已经有很高的水平，但用户对这个产品的期望不同寻常，就算产品再好，也有可能有反面的声音。以我个人的猜测，"仙剑二"应该是这样的——

启始时间：一代之后16年。李忆如应该满16岁了。

启始地点：杭州小渔村。要李逍遥带孩子是无法想象的，所以忆如是被李逍遥的姥姥抚养长大的，自然是从同一地点开始。从《霹雳奇侠传》的插曲来看，李逍遥已经是蜀山派的重要人物了，功夫已经和当初不可同日而语，没有了成长的空间，出场的戏份应该不多。

人物方面：女主角应为李忆如。男主角就太不好定了，张三、李四、王五都有可能，配角包括姥姥、李逍遥、阿奴、赵灵儿，甚至可能有李逍遥的父母。

故事内容：主线为李忆如寻找自己身世，大背景为某恶势力企图统治人界或要打开地狱之门或要揭开大地让魔界沐浴在阳光下等，不一而足。如果要有震撼力，也可以再安排一段跨越时空的剧情，比如回到李逍遥父母的时代或李逍遥、赵灵儿等决战的时代。

此外，画面仍然采用2D方式，但是人物可能会用3D建模。可能达到4CD，CD音轨必有。

"这是不是太大众化了一点？"李鹏的脸有些红，所以他赶快补充了一句："其实制作人员是非常了解用户心理的，如果这么容易就被我们猜中，那就没有神秘感了，所以大家千万不要相信我说的话……"（周围顿时发出一片笑声……）。

"仙剑情结，譬如初恋，难以释怀……"有人悠悠吟道。众人皆注目望去，正是枫红一刀流。关于他我就不多介绍了，他写过的攻略比绝大多数人玩过的游戏还要多。

（辽宁）枫红一刀流："仙剑"诞生于一个寂寞的年代，光芒乍现后居然灿烂了这么久的时间，究其根源，与其创新精神是分不开的。它率先在游戏中加重了言情的戏份，融入了亲情与爱情的描写，如婶婶的养育情、对母亲的孺慕情、和酒剑仙的师情，以及李逍遥和3个女生纠葛缠绵的爱情，这些都是整个游戏内涵的闪光点。那时的玩家尤若置身于感情荒漠的少年，一下子被这么多的感情炸弹所轰，怎会不被感动得痛哭流涕？

大宇要开发"仙剑二"的话，首先要面对两个问题，一是现在玩家的感情已相当成熟，可说是百炼精钢，不复往年的脆弱了，因此在感情戏上必须要重下一番苦功不可，炒冷饭的手法再也没有市场了。在剧情方面不能再走一代单薄的感情路线了，要把故事放到一定历史背景下，来呈现大时代的激荡与冲突，在动荡时代中的感情戏才更显大气和感染力。我不欣赏一代李逍遥占尽群芳的侠客模式，像张无忌这样的侠客现在已经不流行了，希望二代主角能痴情而不滥情，别再搞仙羽霓裳之类的老套剧情。

"仙剑二"在音乐方面能保持一代时的水平就阿弥陀佛了，一代的音乐单元放到现在也是极品。过去这么多年，我仍然保存着仙剑的CD光盘，仍能哼出其中的几首曲子，或是低徊哀婉、幽怨如泣，或是慷慨激昂、催人奋发，恰到好处的起到渲染气氛作用，像是飞扬在空中的胡椒粉，拚命催下玩家的热泪。还有游戏的对白和诗词部分，浅白而不失韵味，也是为铺陈剧情服务的一片绿叶，这些特色在二代中应予保留。



话毕，枫红闭目慢慢吟起了《白河秋寒》……虽然没有对剧情作出大胆假设，但是他对“仙剑二”提出的这些要求还是相当中肯的，老作者在展望的同时体现出了自己客观的观点和老到的经验。

“‘仙剑’存在的意义已经远远超过游戏本身，像这样已近封神的不老游戏，大宇突然宣布二代即将上市……我虽然期待，但是也有点担心，“仙剑”的神话也许会因此而走向破灭……”说话的人面有忧色，他是——

（云南）善良的大灰狼：得不到的永远都是最好的，因为人们可以不断地去幻想、去假设。相比“仙剑”悲情结尾的故事，作为二代游戏，如果执意去迎合玩家的需要，将没有结局的结局续完，反而容易造成狗尾续貂的后果。在我看来，游戏的剧情大可不必连接已为人熟知的一代进行，相反祭出奇笔，去描写李逍遥父辈的往事经历，同样也可以打动人心，既保持了游戏的原味，又不至对游戏最为悲情的部分进行改动，加之一代游戏中本已埋下的众多伏笔，相信逍遥父亲母亲的江湖故事依然精彩。

在图象方面，3D化已经成为时下RPG游戏的趋势，但作为最经典的武侠游戏续作，在技术尚未完全成熟的情况下，执意地去采取3D化无疑得不偿失，加之大宇2D画面绘图水平几近最高极致，如果能继续采用，配合上煽情的剧情对白、动听的游戏音乐，相信可以成为重塑武侠精神的巅峰之作，如此的实力加上“仙剑”本已不凡的魅力，我想这才是“仙剑二”应有的水平和身份。

但我们必须看到，90年代中期因为一个特殊市场上的特殊需要，“仙剑”才获得可算意料之外的巨大成功，但作为游戏二代，想重现如此的辉煌，我相信已不可能。若一味去迎合玩家们提出的种种设想，满足玩家的种种愿望，甚至可能适得其反。希望大宇做自己想做的事情，讲述一段平凡但又不平凡的江湖故事，让感动因为时间的累积而汇合成长久的热情，让仙剑除魔成为不灭的永恒，这才是“仙剑二”应有的魅力吧。

说得好！正是这个“平凡但又不平凡”，这才是“仙剑”成功的原因。作为一款传统武侠RPG来说，无论剧情怎么设定都跳不出“平凡”二字。无论是神圣仙佛还是魔头鬼怪，玩家都或爱或恨过；无论是山川大河还是幽冥幻境，玩家都足迹遍及过。还有什么是“不平凡”的？在这里，“不平凡”的东西就是真实的情感，真实的打动人心。狂徒将看似“平凡”的感情描写贯穿看似“不平凡”的奇幻剧情之中，但是二者在游戏中起到的作用却刚好易位，毫无疑问这也是“仙剑二”将要延续的成功之途。

但是对于更多的人来说，“仙剑二”的存在是一个津津乐道的话题，在他们眼中，“仙剑二”可能发展到——“下面的剧情可以用峰回路转来形容！”让我们来看看其他人的有趣发言吧，“仙剑二”能设计成这样吗……

（四川）小熊BB：我对仙剑最真实的感受就是一个武侠的名词“剑仙”，无论是御剑飞行还是飞剑杀敌，这些都是潇洒而华丽的武功技能。我眼中的“仙剑二”在武功的设计上应该是更加夸张和显出传说中剑仙的高度杀伤力，能最直接地感觉到随着剑指的挥动、气劲的运道，几把飞舞的宝剑如同山水画般写意在怪物中穿梭，完美！动感！

在剧情上，我倾向于让李忆如寻找离开的父亲，而一路上卷入了父母一辈的爱恨情仇。李逍遥带大女儿以后，抱着林月如和赵灵儿未死的幻觉开始了在三界中不同的冒险。而主线的李忆如和青梅竹马的伙伴找到李逍遥时，他已经奄奄一息了，却面带满足，他找到了被邪恶亡灵占据身体的赵灵儿，唯一的希望就是李忆如能够将赵灵儿的灵魂招回身体。李忆如从垮塌的镇妖塔底找到了封印在地下迷宫中的林月如灵魂，最后林月如的灵魂作为李忆如的召唤兽，在和赵灵儿身体作战的时候，林月如舍身拖出附身在赵灵儿身体里的邪恶亡灵，也追随李逍遥真正去了另外的世界。李忆如只有保存了赵灵儿的身体，开始了又一段寻找赵灵儿灵魂的道路。

这个剧情怎么样？看来真是没办法，无论发展到几代，玩家们对李、赵、林3人之间的感情总是无法释怀……不过还有更夸张的呢！

（湖南）凤凰一伙：首先，我认为“仙剑二”想要超越“仙剑”几乎是不可能的。因为它要超越的不是“仙剑”的画面、音乐，也不是创意，而是“仙剑”当年留给玩家们的那种感觉和回忆。下面谈谈我对“仙剑二”的一些想法。

分支剧情是提高游戏耐玩度的一个法宝，“仙剑二”可根据李逍遥和灵儿的那个小孩李忆如的性别来做分支剧情，做出男人篇和女人篇两个版本，应当很有趣。剧情的主线可以这样设定：李忆如离家寻找传说中的时空之门，希望返回到赵灵儿殉难的那一刻，改变历史拯救母亲的命运。我们甚至可以像《古今大战秦俑情》那样，让李忆如通过时空之门到达未来世界，古人在现代世界中的种种离奇遭遇，对于角色扮演游戏来说应该是一个内容丰富值得挖掘的题材。“仙剑”在主线剧情外，有很多支线剧情也给我们留下了深刻印象，如蝴蝶精舍身救夫等，在“仙剑二”中应该多一些这样精彩的小剧情。《聊斋志异》、《搜神记》、《山海经》这些古代神怪小说里应当有相当多的“仙剑二”可以利用的题材。

“仙剑”中繁琐的迷宫和踩地雷式的练功方式一直让很多玩家颇有微词。迷宫作为提高游戏耐玩度的保障必不可少，关于练功，我认为可以参考养成类游戏中人



严格来说，努力为“食神”之名打拼的《仙剑客栈》才是“仙剑”真正的续集。


如果“仙剑”是这样大团圆的结局，有多少玩家会接受？

物提高能力的方法，设定固定的练功场所。例如通过武馆提高攻击、防御、体力、灵敏等，通过书塾提高气质、资质、领悟等。为了防止一些练功狂借此狂练功，每次练功都要支付一定费用，而且根据剧情发展不同等级的练功场所要有一定的等级限制。武馆的练功方式可做成像侍魂一样的格斗游戏，每过一关经验累加，败北后就要支付费用重新再来，格斗对手可以遍选中国几千年的英雄人物和武侠小说中的传奇人物。如果武功不错且运气不错，可能被馆主选中代表该馆参加天下第一武功会，获取暴利级的经验值。书塾的练功方式可做成美女智力问答之类的测试型游戏，通过百科知识问答、IQ测试、脑筋急转弯等形式练功，这样通过练功可以增长游戏者的知识，寓教于乐，美哉！

最后，曾经听说过“仙剑二”要以唐代风尘三侠李靖等人的传说作游戏剧情，我们还可以这样假想，李靖就是李逍遥的儿子，姓李名靖，字忆如，嘿嘿。

“仙剑二”+美女智力问答？精彩！这样的创意真是惊天地泣鬼神。李逍遥今天恐怕都要从棺材里爬出来向凤凰同志拜上一拜。李靖要真是李逍遥的儿子，李家果然是人才辈出，一代胜过一代，优质基因啊！话说回来，尽管前面的朋友都对“仙剑二”作出了展望，但这并不代表着所有人都抱着乐观的态度。

（晶合后院）tujim：如果“仙剑二”和“仙剑”无关，以大宇的实力，它必然杰出。可惜“仙剑”就是经典，“仙剑二”依然有了一个名声在外的哥哥，人们都会说：“看这个小孩，它是那个明星的弟弟。”“仙剑二”如果想摆脱哥哥的影子，自己打出一片天地，就应该有自己完全不同于兄长的东西，其影响力要足以使今后几年内的国产RPG游戏策划都逃不出它的格调，直到“仙剑三”出马。绝不能改变优美的音乐和清新古朴的画风，但这些真的不是最最重要的，因为这些没有太大的突破空间。如果有什么例外，大宇用了重金属音乐和达达主义的绘画，我无话可说，因为这也是可以载入游戏发展史的大事。

（晶合后院）铃铛：我在这里想奉劝大家还是对“仙剑二”死心为好，“仙剑”是一个在特殊背景下由一群特殊的人做出的一个特殊的RPG，“仙剑”已经把悲剧RPG这一类型做绝了，从英雄救美到为爱殉情，这看似老套的情节在“仙剑”上得到了最完美的体现。同样的剧情，后来的RPG永远也无法做到像仙剑那样的高度。



铃铛说的不无道理，更确切地说，“仙剑”是一个在正确的时间由一群正确的人做出的一个正确的RPG，这样占据天时地利人和的游戏，或许很难再有第二款了。在很多人看来，如果要将传说延续下去，唯一的方法就是不要再有“仙剑二”。

“我眼中的“仙剑二”……”这时有一个低沉的声音在角落里响起。

（四川）gogo：李忆如在家继承祖业，种了60年的地，安详地离开人世……

讨论在这里应该告一段落了，回过头来我们应该意识到，我们应该在意的并不是“仙剑二”的成就是否能超越一代的问题，而是我们仍然还抱着热情来期待它，我们仍然憧憬着能够重温一次当年那样的感动，也许只要一点点，那就足够了。

“画蛇添足”不但多余，而且是可笑的，但世上太多烦恼岂非就是因为笑得太少？你若能将欢乐带给很多人，纵然冒险去做一做又有何妨？



“仙剑”中蝶仙救夫的剧情感动了无数人，二代中还有这样的设计吗？



在“仙剑二”中，赵灵儿和林月如的生死之谜能解开吗？

本期强烈推荐《魔兽争霸Ⅲ》的8种族增强版，不但有独立的故事背景，还有非常详细的科技树。其中新种族的建筑风格都不同于原先的4个种族，且各自拥有不同的功能。燃烧军团中，你可以从恶魔之门招募地狱犬、地狱守护者及恶魔来加入战斗，并且一上来就拥有7级的属性及魔法，还能拥有实力同样不俗的英雄，加上龙之地牢中冰、火、电、毒4种属性的飞龙，可以说仅次于实力强大的野外生物联盟！野外生物联盟的特点是数量多和持久力强。他们虽然没有真正意义上的英雄，但是却具有数量更多的守护者英雄，这些特殊单位具有一定的实力并且不占人口，野外生物联盟往往可以在零维护费的情况下保有大量军队。另外，野外生物能够研究一项超强力的科技——钢化身体（CREEPS STEEL BODY），这项科技高达10级，每级将增加野外生物联盟所有单位100点生命力。野外生物联盟所拥有的可训练单位也是最多的，并且单位训练速度比其他种族要快许多。另外，《英雄无敌Ⅳ》的2.0版升级补丁也非常值得推荐，全新增加了多人联线功能，可以让玩家一起在互联网上战斗。



《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》超级8种族增强版

WarCraft Ⅲ：Reign of Chaos

在自定义战役中可以额外地选择高精灵族（High Elf）、混乱兽人（Chaos Orc）、燃烧军团（Burning Legion）、野外生物联盟（Creeps）4个新的种族，并且每个种族都有各自的特色，完全给人全新的感觉。无论从创意和技术角度来说，这个增强版补丁都是不错的。当然由于增加的种族只是为了娱乐，在平衡性上就没有考虑那么多了，其中尤以野外生物联盟的实力最为突出（感谢游侠网ESPER_PALE制作并提供）。

■ **使用方法：复制子目录\War3modep下的可执行文件Demon Craft.exe到游戏安装目录下并执行，这样在玩任何一张地图时就可以选择不同的种族了。**

■ 补丁效果：增加了4个新的种族，玩家可以选择8个种族，但电脑仍只能选择原来的4个；任何英雄可以升级到15级。





《英雄无敌Ⅳ》v2.0升级档

Heroes of Might and Magic Ⅳ

期待已久的2.0版终于推出了，其中玩家最关心的就是多人联线功能的开放，其中包含局域网作战、TCP/IP协议的互联网对战，另外加入了即时聊天功能，应该说在多人对战方面做得十分完美。不过由于版本的关系，升级时最好能够全部重新安装，然后升级，不然由1.3版升级需要先用原版执行文件覆盖后才能执行1.3至2.0的官方升级程序。

■ **使用方法：复制子目录\H420下的可执行文件Heroes4.exe到游戏目录，这样就可以在1.3版的基础上升级到2.0。**

■ 补丁效果：升级游戏至2.0版，全新推出多人联系功能。



《神界》10项属性修改器

Divinie Divinity

一款结合"暗黑Ⅱ"和AD&D系列不同特点的游戏，在画面、人物和操作等方面与"暗黑Ⅱ"更为接近，而在剧情和游戏人物属性技能等方面的设定都参考了AD&D游戏的精髓。此修改器除了人物的体力、魔法力、精力、负重的修改，还有技能点、一击必杀、物品等修改功能，对应"1～9+F1"的快捷方式即可在游戏中使用对应修改功能。



■ **使用方法：先进入游戏，再运行子目录\Dd8trn下的可执行文件Trainer.exe即可安装修改器。**

■ 补丁效果：修改人物属性、金钱等。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》IP联机补丁

Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos

除了官方战网、局域网等多人模式外，这款补丁针对朋友之间的对战训练或者比赛，只有知道对方的IP地址后才能进行多人游戏，绝对不会受到其他玩家的干扰。不过这个补丁只能在Win2000和WinXP系统下使用。

■ **使用方法：复制子目录\BattleLANv0.5下的可执行文件BattleLANv0.5.exe到游戏目录，执行后输入约定好玩家的IP地址，然后进入游戏选择局域网即可进行游戏。**

■ 补丁效果：通过IP地址和其他玩家进行对战。

《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》（中文版）存档文件修改器

Baldur's Gate Ⅱ：Shadows of Amn

再次肯定《博德之门Ⅱ》的汉化水准，让更多的玩家都能体验AD&D游戏的精髓，此中文版存档修改器其实就是在英文版修改器的基础上进行了汉化。若论存档的话，英文版和中文版都是通用的，而且此修改器还支持更换人物头像。

■ **使用方法：运行子目录\Bgedit下的可执行文件Shadowkeeper163.exe，然后开启修改器，打开存档文件就可以进行编辑了。**

■ 补丁效果：自行修改人物相关属性，包括能力、技能、魔法等。

《无冬之夜》梦幻增强版（NWN Dream Patch v1.50）

Neverwinter Nights

全面加强《无冬之夜》中的各种设定，由于游戏本身可以让玩家自行修改游戏相关脚本，所以一些玩家自己设计的Mod、增强补丁都相继推出，此增强版正是综合了一些效果突出的Mod，并加以简化做成了一个可执行的修改程序。

■ **使用方法：直接运行子目录\Nwn_150下的增强程序NWN Dream Patch.exe即可。**

■ 补丁效果：修改游戏脚本，增强游戏中各种设定。

《战地1942》v1.1升级档光盘补丁

Battlefield 1942

由于故事背景设定在二战时期，所以玩家可以参加很多二战期间的著名战役，并且由玩家来控制全局。游戏中除了控制各类作战单位外，还可以由玩家控制整体战术及一些军事命令。和电脑对战的难度感觉非常高，不过可能是因为还没上手的关系吧，毕竟那么多武器，包括坦克、装甲车等。当然，和其他由电脑控制的我方部队的AI也有关联，毕竟一场战役中指挥很重要，但执行后是否能达到预期效果就由所有参与作战的人员相关了。

■ **使用方法：复制子目录\194211nocd下的可执行文件Bf1942.exe到游戏目录即可。**

■ 补丁效果：游戏时不用放光盘。

《战地1942》v1.1升级档

Battlefield 1942

首先从类型来说，这款《战地1942》和之前的《叛逆者》非常相似，但是在故事背景和画面风格方面来说完全不同。《战地1942》的画面可以说相当完美，尤其是结合场景后的建筑单位真实性非常强。游戏中无论是使用作战工具还是直接以士兵身份去参与战斗都讲究一个配合，个人主义在里面根本行不通，尤其适合多人游戏。不过游戏对于XP系统支持不太好，1.1版中也没有解决这个问题。

■ **使用方法：使用子目录\194211下的官方升级档Bf194211.exe升级到v1.1版，然后复制BF1942.exe到游戏目录即可。**

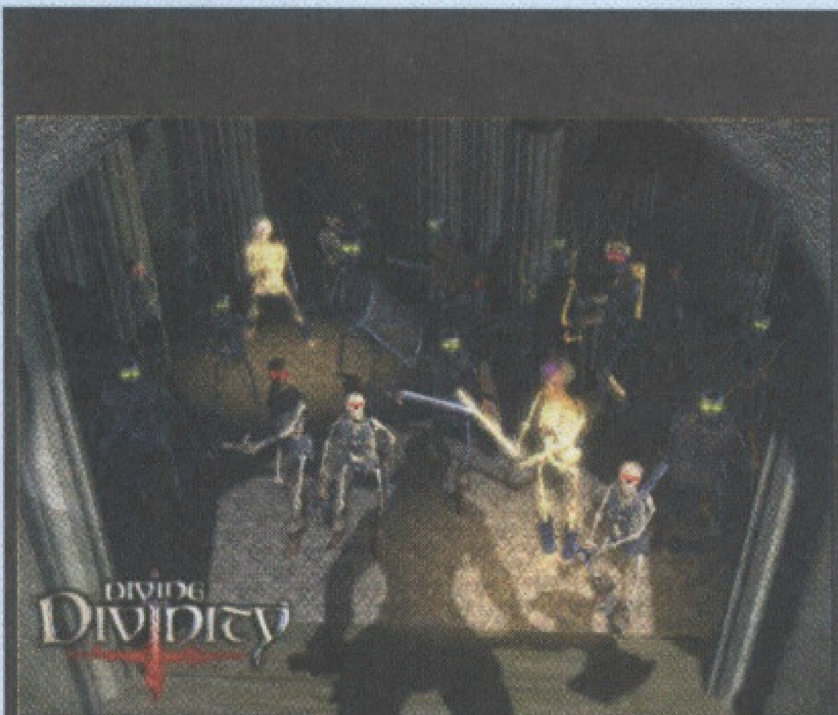
■ 补丁效果：游戏升级至1.1版，可以连线，并解决了一些游戏中的Bug。

《轩辕剑肆》超级修改器两款

由于《轩辕剑肆》在进入游戏后无法切换回桌面，所以假如使用弹出功能的修改工具来修改游戏很容易出错，只有采用直接在游戏中弹出，或者找到内存地址后制作专用的《轩辕剑肆》修改器。这款修改器正是采用内存锁定的方式，其中一款不但可以修改属性，更可以修改不遇敌等功能，非常值得推荐。

■ **使用方法：运行子目录\Skyrip4edit2下的可执行文件Ncedit.exe或Zyedit.exe，先开启修改器，点击应用后再进入游戏。其中，Ncedit.exe为内存修改器，Zyedit.exe为资源修改器。**

■ 补丁效果：修改金钱、属性、物品等。











《皇帝——中国的崛起》4项属性修改器

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

从夏朝开始，一直延续到宋朝的中国历史，玩家可以选择不同的历史进入，并且经历这段历史中发生过的各种故事。游戏画面除了人物肖像不太满意外，建筑、地图等都拥有超高的精细度，假如说你玩过《法老王》、《凯撒》系列的游戏，那这款《皇帝》就同样不能错过。

■ **使用方法：先进入游戏，切出游戏，运行子目录\Er4trn下的可执行文件Trainer.exe即可。**

■ 补丁效果：可修改资源、速度、跳关。

《魔域帝国》v1.50g升级档及光盘补丁

Battle Realms

同样在即时战略中结合了英雄的概念，也拥有出色的画面，但游戏性比起“魔兽Ⅲ”依然还有不少差距，但总体来说这依然是一款很出色的游戏。新推出的1.50版升级档，增加了一些剧情模式中的任务，并且调整了种族之间的平衡性。

■ **使用方法：运行子目录\BP3下的BP3.exe升级后，复制BattleRealmsNOCD.exe到游戏目录即可。**

■ 补丁效果：升级至v1.50g版游戏，效果见上。



本期部分补丁将收录于《锐》2002年第11期和《大众软件CD——大众游戏》2002年第11期。本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

《轩辕剑肆》的两个新发现

在《轩辕剑肆》中，资源非常有限，有时会因此而限制天书的发展。不过有个小窍门可以得到资源和好东西：

到秦地区的咸阳，进市场找到凯老板，他会和你玩游戏，一次1000元，游戏中他会不断向你扔资源，如果你能捡到16次以上，奖励一个轮回盘，如果捡到20次则奖励一个法宝。我最多一次捡到12个金属、一些木材和煤矿，还得到了一个法宝。1000元得这么多东西太赚了（要知道购买10个金属要花1250金币啊）。

另外，在点击宝箱取得物品后再多点击几次，就可得到木材或金属。

《英雄无敌Ⅳ》的超级Bug

在Adventure地图中点击英雄，用鼠标选取某一支部队按住不放，按C键将状态栏切换到城市，把部队放在城市的格子里，What happened? 部队竟然从英雄身上传送回城了！反之，只需按M键即可将部队从城里传送到英雄身上！还有，利用Shift键可以使兵力增加，利用上面的方法在Hero和City之间传送，天，2条黑龙分出去1条竟然还有2条！

《侠盗猎车Ⅲ》最新发现

不花钱修车法：

你是不是为“Stinger”这类车碰一下就坏而感到头痛不已？老是要花1000元去修理实在是太麻烦了，其实只要把车开进车库，等车库门关后，你再进入车子就会发现损坏的破车已经焕然一新了。

海啸2265

主菜单画面时按住Shift键，输入“mensaaaa”便可开启作弊模式，然后输入以下密码即可：

G：无敌模式

左Shift＋左Ctrl＋A：跳关

左Shift＋左Ctrl＋R：重新开始当前关卡

左Shift＋左Ctrl＋C：继续任务

另外在“Neon”选项时输入“ziocleto”会有特殊收效哦！

《幽城幻剑录》真正不遇敌法

和大多数RPG游戏一样，《幽城幻剑录》也是使用一个变量来控制遇敌事件的。当主人公移动位置时，变量增加，当达到一定的数值时就会发生遇敌事件，因此通过FPE可以很容易找到这个变量。方法是在打败敌人后移动几步，然后切换到FPE，用低阶查找（即输入“?”），低阶初始完成后切换回游戏，让主人公再移动几步，不用走太多步，再来到FPE，输入“+”，搜索后范围会减小（如果期间又遭遇敌人要先输入一次“!”，然后下一次再输入“+”），如此重复几次后会将地址范围缩小到23个左右，这时可以通过一个一个测试来确定哪个是要找的地址。也许你实际遇到的情况会有所不同，如果不是，在试下一个地址时要先删除刚刚锁定的错误地址，否则可能会影响游戏的进行。

（注：要通过Alt+Tab的方式切换到FPE，并在程序列表中找到游戏，否则游戏会没有响应，如果还是不能使用FPE，请下载官方10034升级文件，有两个，一个4MB，一个12MB，哪个都可以）

附：下面就是找到的地址，可以试一下，如果不行再自己找。在FPE的表格页，按增加，在位置处输入0046F617h，值为19968，Data Type为16位，即可不遇敌。

银河风暴Ⅱ

不攻击敌人时按住Ctrl是防守，对敌人进行攻击时按住Shift是在原地攻击。但我发现在对敌人进行攻击后再按一下Ctrl，主人公会再砍一剑。如果你的剑攻击速度很快，你可以不停地按Ctrl，最好是用上加速魔法，这样他挥剑的速度就是你按Ctrl键的速度。

游戏本身有一个Bug，玩家在接任务前先去一次任务所涉及的地区，把行囊里的物品扔在地上，接着去另外的地区，然后返回把物品捡回来，再到合作社去接Case，重回任务区域时，你会惊奇地发现地上有你刚才扔过又捡回的物品。现在你该知道怎么办了吧，凑够钱就买件能高价出售的货物，在任务区域多扔几次，当然每扔完一次都得退出该地区后再返回并且把东西全收回，这样你才会有的赚（PS：初期你可以采取一次扔光所有的物品再收回来的方法赚钱。另外，在依卡露斯得到的红宝石胸针就是一件很不错的赚钱工具……）。

在菲利浦第一首都的商店里可不花钱买到“死亡之剑”，自己试一试效果吧……

《轩辕剑肆》仙术道场秘技

在天书里，等遇到桥头老人后，天书升级，此时出现了仙术道场（在此之前最好留下多点资源）。把仙术道场升满，可以发现有许多非常有用的姬良道术：

1.在云中界中大地图里有一个里凹的山谷，此处可以碰到碟仙，把她收了，学习“蝶舞飞仙”（不受任何属性影响的攻击，不用放符，对机器特别有用）。

2.在齐国大地图中会发现一方士，如果是20级以上，不要砍，先解决旁边的，然后把他收了。玩家会发现，方士有一招叫“化魔符纸”，可以减掉除Boss以外的小兵90％的血，这招对后来没完没了血又多的小兵很有效（可是要练6 5000点经验才行，不过练成就爽了）。

3.在过了多毛国中的轮回盘后，可以用“封印之蛋”复活魔王。成功的话，从鬼王开始以后的就都能被复活。特别是鬼王，有一招“乾坤八剑”可以学习，在一开始打Boss特别有用，可以造成2500点左右的伤害。学成后，在打Boss时只需让疾鹏帮姬良加体力（此招费体力）即可。

仙术道场还有不少其他招数，比如魔剑客的“御剑燎原”等也都很厉害，玩家可以自己试试。

金山游侠2002 用《金山游侠》修改《模拟人生》



《模拟人生》是一款很经典的游戏，这个游戏里很多地址都是动态的，无法找到，很难修改，比较好改的就是家庭资金了。修改方法有两种，一种是用游侠强大的内存查找功能，在游戏进行时，按热键Num “*”弹出游侠，输入当前资金，开始查找，点击游戏钮继续游戏，进入购买模式随便买或卖点东西使资金数改变，弹出游侠再次查找，一般就会只找出3个地址，如果比3个多那就改变资金数再找一次，3个地址不用都修改，改中间那个就可以了，双击中间的地址添加修改，长度选4字节，在数值栏输入你喜欢的资金总数（不要太贪心了哟）。回到游戏，随便买点东西，就会发现资金数已变成刚才修改过的数字了，此时存储游戏进度，呵呵，这下就可以买下最贵的要$51403的模拟街道了。

如果玩家还没有住进模拟街道的话，可以使用另外一种方法，利用游侠的文件修改功能进行操作。文件修改功能必须在普通状态（相对于在游戏中直接弹出的状态）下才有，进入游侠的文件修改模式，新建一个任务，游戏存盘文件选择——游戏安装目录\UserData\Neighborhood.iff，输入你要修改的家庭总资产数并开始查找，一般会找到一个地址，如果有多个地址可能是几个家庭的总资产数一样，那就都修改了吧。双击地址修改成自己想要的数字，这样再次运行游戏时就会发现家庭的总资产数已经变了。



有业内人士这样概括中国网络游戏市场的现状：欧美游戏进不来，国产游戏起不来，韩国游戏全拿来。的确，在目前中国网络游戏市场中，韩国网络游戏占据着压倒性的优势——无论是运营多时的《千年》、《传奇》，还是刚刚露面的《混乱冒险》，以及即将上市的《MU》、《孔雀王》，“made in korea”在中国都拥有大批的FANS。那么，这种现象形成的内在原因究竟是什么？这种现象是否正常？这种现象对中国网络游戏市场的发展究竟利弊何在呢？请各位网友畅所欲言。

“韩流”澎湃纵横谈

■供稿：新浪 幕容
■编辑：《大众软件》林晓



编者按：“韩流”凛冽，俨然已成中国游戏产业现阶段无法回避的事实。组织本次讨论，关注该现象的前因后果，就动机而言在于请诸位玩家以自己的视角角度，对中国游戏产业这个特定时段存在的状况进行某种思考。诚然，思考并不等于现实，但毫无疑问，当所有玩家都展开这样的思考以后，中国的游戏市场必然将获得其理性的运作模式，也必然会带走我们曾经有过的或大或小的遗憾。

新浪网友古月沾露

东西方两地的文化差异很大，一些西方经典游戏在中国可能还受不到菜鸟级的重视，同样中国武侠式的传说也可能并不为西方人所认可。欧美游戏进不来，这方面原因很多。韩国是中国的邻邦，中国可以说近水楼台，由于中国游戏产业机制还没有形成和完善，“拿来主义”自然成为各代理商的生财之道。无视游戏质量好坏，把钱赚到手是真的，一时间乌烟瘴气，鱼龙混杂。对外来文化的盲目必然导致对自身文化的忽视和摧残！本来基础实力就薄弱的中国自产网络游戏市场在阴云密布下变得更加狭小。

新浪网友当和平没有希望

这个问题比较复杂，技术问题最大。没有大批喜欢游戏且技术完善的程序员作为支撑，一切都是枉谈。热爱才能带来激情与创意，常识、技术是基石。中国的游戏软件乃至整个软件业，技术积累是当务之急，这需要几代人的付出与努力，是没有眼前利益的艰苦而漫长的过程。谁可以承受？多少人可以承受？系统而又整体的长期技术积累之后，我想那将是中国软件业腾飞之时，也是中国强盛之日。

新浪网友忘恩不负义

我觉得应该从以下几个方面来分析：1.文化背景——韩国与中国的文化比较接近，而且进入中国的韩国网络游戏基本上都是武侠类的，只有少数掺有魔法形式。现在的年轻人酷爱的都是做大侠，希望在武林中闯荡一番，最终抱得美人归。因此，这也注定了年轻人偏爱武侠类网络游戏。2.国内游戏疲软——国内的网络游戏毫无新意，什么玩艺儿都可以拉出来遛遛，只要能混得个百八千就满足了。他们并没有想到这样做会给后期网络游戏制作者们带来的困扰。难道仅仅是游戏玩家们的口水横飞吗？3.欧美游戏令人望而却步——大多欧美游戏都是英文版，就算汉化了，效果却又不如英文版的爽。说个最简单的，英文版的“暗黑”就是比中文版的“暗黑”看着舒服。再者，欧美游戏多半是魔法大比拼，对于文化背景不同的东方人来说，这又是一道不可逾越的长城。虽然可以偶尔换换口味，但是，最终还是要回归武林的怀抱。魔法哪比得上倚楼听风雨，淡看江湖路呢？

新浪网友cuishengcool

一个好的游戏非常需要一个好的市场运作，仅仅游戏本身好，还不能为广大的游戏爱好者所了解。在这方面，韩国游戏就做得非常好，因为韩国人的做事习惯和中国十分相近，无论在游戏风格以及游戏的市场运作上，更容易被中国游戏爱好者所接受，他们所取得的成功，绝不是偶然得到的。相反，欧美的游戏相对中国人来说，还是有很多的不适应，例如，汉化就做得不太好，情节安排也和中国文化联系很少。但在韩国游戏中，经常发现中国文化的影子，更易被中国人所接受。我非常希望中国的游戏制作公司，不要仅仅停留在超豪华的界面或者是高保真音效上，应该在内容、可玩性（不要几天就没玩头了）以及游戏的深层次背景上多下工夫。

新浪网友whip_ilfp

韩国游戏在国内的盛行其实是好现象，正可以给国内网络游戏的制作商带来启示，让他们学习一下。当然，不能照搬韩国模式。故事背景我就特别喜欢像仙剑的那种，我想韩国人是做不出这类背景的好游戏，可是中国人就行。再说，现今的韩国游戏大多是ARPG，没有别的创新，大家都有点厌倦了；还有那些糟糕的聊天系统，比国内的差太多。所以无论是韩国游戏还是中国游戏，大家都有优点，也有缺点，希望大家能互相学习，取长补短。毕竟我希望的不只是中国的游戏业兴旺，而是全世界游戏水平的提高。

新浪网友jieduohome

游戏无国界！中国一直对游戏这个词的观念还不成熟，一提到游戏一定会联想到玩物丧志，这点不转变中国游戏永远不会兴旺起来！中国人对游戏的认识有点和中国人对性的认识差不多，有几个学校里有老师对学生进行性知识教育的？我想没有！同理，学校一提到玩游戏的学生都是一棍子打死，很少有提议学生在课外活动期间进行电子游戏和电脑游戏活动的。所以中国游戏的出路，在于我们的下一代接受的是何种教育。我希望看帖的各位对自己孩子玩游戏不要一棍子打走，何不同孩子一起玩游戏？这也可以加强家庭的凝聚力。我想今后或许会看到家长和孩子一起玩格斗之王，一起组队在魔力里冒险，那是多么开心的事情呀！







随便聊聊吧……

聊天室OP（管理员）
两把宣花大爷

《反恐精英》之歌

liao136： 进入游戏买把B47，装满弹夹来件防弹衣，站在墙边等待着时机，同伴互相传递信息。不知是防守还是攻击，听着枪声谁在偷袭，环顾四周人都已倒地，半天没人向我袭击。难道所有人见了上帝，突然有刀眼前闪光，我毫不犹豫扣动扳机，现在就是他的死期，啪的一声我中弹倒地，我还保持不败战绩。

OP： 少了一句吧？“眼前竟飞过一只母鸡，鸡蛋爆头让我归西！”好啊！白天终于可以看见星星了……

我发现了《傲世三国——三分天下》的秘技

云南 Eishion： 游戏中地图上会出现各种马匹，有普通马、战马，还有那种几乎打不死（会自己补血）的白马，武将一旦骑上了白马速度就变快了许多，但白马只会出现一匹。我发现如果将“化身”武将技用在己方骑白马的武将身上，然后把化身往已经靠在城墙边的云梯上，那化身就会走下马然后爬上云梯，化身过一段时间会消失，但马却不会，这时就可以让其他武将来骑了。如果武将技“化身”的等级高，一次还能化出多个，如此重复，就能让你的武将甚至兵士都骑上那不死的白马了，那样在对战中会很占优势。

红警2的必杀技

北京 刘铮： 把间谍送进敌方的作战实验室后点造兵，瞬移坦娅就会出现了。试试吧，很爽的。

OP： 自从白马被黑暗老大看上之后，我们每个人的身后24小时都有他的分身啊……还让不让人休息了？至于坦娅……真是的，讲给你听你不懂，带你去又远，问那么多干什么啊？

沁园春SOFTWARE

齐齐哈尔 孙喜谦： TOPTEN风光，千里之外，万人投票。望榜单上下，几多金山；网际快车，气势滔滔。瑞星杀毒，KV3000，欲与毒霸试比高。须用户，看价格性能，哪个更好。

大软如此多娇，引无数软件竞折腰。惜快译快车，略输文采；FPE，年岁已老。一代天骄，腾讯QQ，只能网上瞎胡聊。俱往矣，数热门软件，还看今朝。

OP： 这位看官大人，如此溢美，甘拜下风。可惜格式老套，文笔做作，略显浮夸……说实话你不会奉承人……但我喜欢！

甘肃 刘城方： 正当我为给《大众软件》的信没有回复时，一封信送到我家门口，上面赫然写着“大众软件”4字，感动得我鼻涕眼泪流了一晚。妈妈还以为我将某个RPG终于翻版，好心劝道：“孩子，别激动，还有炼狱级别，而且又是多重结局，再加上这么多的隐藏关卡，最强武将也并未出现。”天啊，我有一位攻略妈妈！

OP： 幸好你妈妈没有说：“孩子他爹，孩子要是星际争霸能全国第一，咱们举家搬到韩国去！”这样你的负担就比学习大多了。

甘肃 鹰展扬： 首届“华山论富”杯以美丽人生大胜8神经、田震小败而告终，据说8神经与田震不服气，要找美丽大战N回合，不知他们有否再战，结果如何？

还有，Jin不幸在世界杯前住院，很让我们担心，他的近况如何啊？

OP： Jin已恢复健康，活蹦乱跳如故。至于美丽他们，呵呵，现在编辑部改玩《博德之门Ⅱ》……美丽人生刚刚吟唱完冰冻术，北京的气温就降低了10度。

近期几大RPG游戏的感叹！

羊羊宝宝： 近期盼到了最令我激动的3款RPG大作——《新绝代双骄叁》（以下称“新”）、《三国赵云传之纵横天下》（以下称“三”）和最经典的《轩辕剑肆》（以下称“轩”），我当然都是省吃俭用后一狠心一咬牙一跺脚买的Z版！但到手后不由得有几点感叹，随便发几句牢骚：

首先是“新”：不知是否代理商赶货，对包装后的产品没有认真检验，我买的那套中竟有两张安装碟3而没有游戏碟4！我找了销售商，还好销售商服务出色，二话不讲为我换了一套齐全的。我还以为只有我倒霉，销售商却说当天已有3人出这样的问题！

其次是“三”：不知是Bug还是引擎的问题，或本来就这么设定的，在前段游戏部分（大概到打曹真说我作弊那段后）周围环境一直处于夜晚状，我只有“摸黑”奋战……但我看“大软”攻略上的截图上是白天呀？

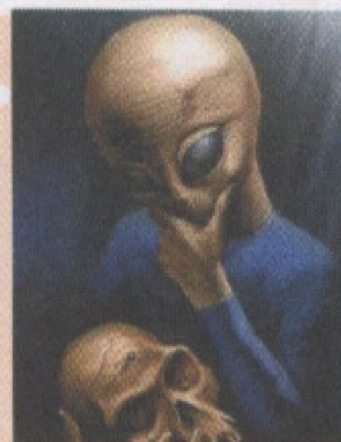
最后是“轩”：当然它本身没有什么毛病，问题出在我机子上，就是——唉，显卡要求高了点，不像前几作，要求又低而且画面又好。对于我这种显卡差而包中无银子的穷家伙来讲，不免在兴奋之余有点失落的感觉。谁叫偶无银子呢？只能等有朝一日换了好显卡后再去感受“轩”的魅力了……

OP： 昨日《轩辕剑肆》收盘依然居高不下，豪华版炒卖达300元，且仍有上升趋势……我同事爸爸那里有3套，万金不卖，但如果哪位玩家以人民币10元相赂，我可以从他那里拿到给你……

无名： 哎，郁闷啊，好不容易申请了一个移动QQ，却糊里糊涂地当上了会员，聊天没几次，手机费却直线上升，无奈啊。现在个别网吧虽然已经营业，但6元/小时的网费——奸商！人品问题！

OP： 钱，万万不可缺少的装备……努力地去学习吧！只有知识才能让你日进斗金，夜进斗银！例如比尔·盖茨……

媒体文摘：铱星日报·星外传真专栏 铱星纪元326年14月38日



扁平星系考察记

■ 水手十三

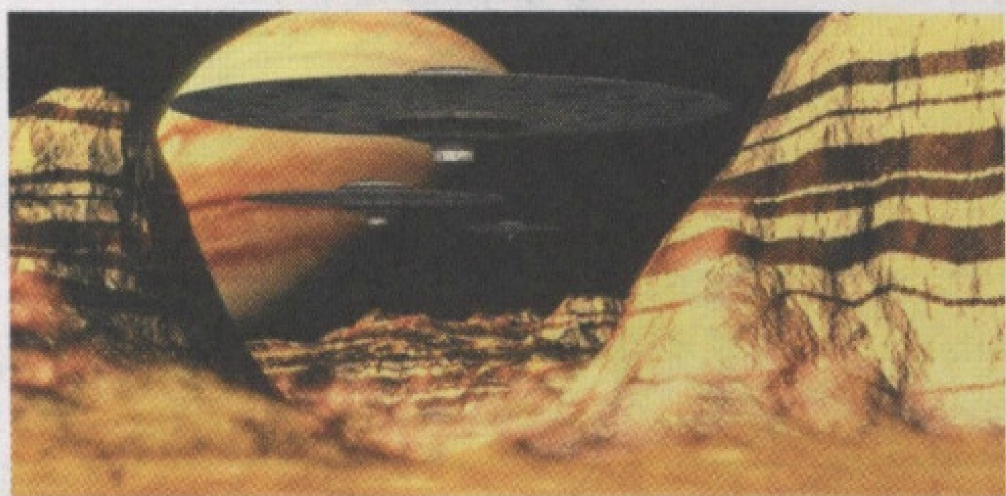
首先，这是一系列高速旋转的不发光星体，可能由于离心力的作用，星体都呈扁平的薄片状，因此暂时命名其为扁平星系。星系的每个星体由一至数片物质组成，片间有悬臂状物体来回作高速运动，似乎是一种交通工具。

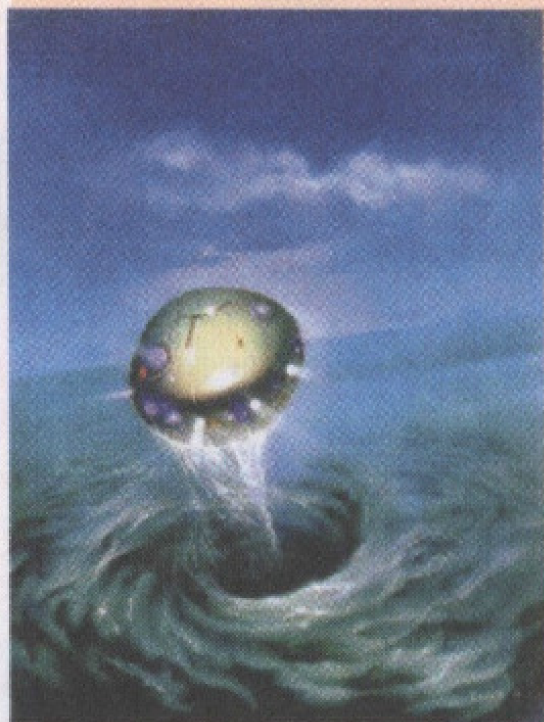
扁平星系的每片星体上居住有数千万智慧生命，其具体结构尚不清楚，但分布特征十分有趣，即在不同组星体上可能会有完全相同的生命个体存在。据查这些个体通常是100%克隆体，其中多数完全无法分辨彼此，只有极少数具备数字签名标记可作区分。以下为叙述简便将这些克隆体以单体形式描述。

扁平星系的智慧生命具有和我们类似的社会体系，其政府机构常被称为“视窗”并有编号，大概是其更替的次数，类似于我们的“第xx共和国”。至于该星系的公民们为什么要用这个名词称呼他们的政府机构，想来是因为通常政府和窗户一样都需要特别强调透明度吧。还有另一类政府体系，它们的名称相对不固定，但都有“UX”后缀，据说这类政府都来源于“UNIX”，直译为“大一统政体”。奇怪的是凡是带“UX”后缀的政府其权力都十分松散，是由许多普通公民共同管理国家。而“视窗”型政府反倒是高度集权的，这两种政体的名称似乎应更换一下才名符其实。“视窗”型政府和“UX”型政府一直在进行着旷日持久的战争，目前“视窗”仍占有优势。但这种局面也许不久就会发生改变，因为有很多生活在“视窗”下的公民已经在考虑向“UX”移民了。

居住在扁平星系上的著名望族自称为金山家族，为人霸道凌厉，所以往往被冠以“xx霸”的头衔。如他们的老大就叫作金山词霸，此外还有毒霸、影霸等，分别在扁平星系中几个重要社会部门，如文化业、社会安全业、娱乐业中占有重要地位。新近升迁为星系二十大杰出青年首位的金山游侠也出自此家族，他的职业有些特殊，似乎属于谍报人员类，目前尚不完全清楚。

位于二十大杰出青年第2位的是腾家的独生女儿小Q，她的职业是通过位于不同星系间各克隆体的互相联系实现星体间通信。显然扁平星系居民也非常注重人际关系。腾家在移民方面并不积极，不过由于小Q的魅力，UX政府已派出不少人想招募她过去。





MS Office是位扁平星系的御用文人，我只能这样称呼他，因为他和“视窗”政府有着密切的关系，而且靠着这种关系几乎什么事都想包办，但又偏偏什么也办不好，白白浪费大量资源。当然这样说也有点冤枉他，毕竟由他起草的办公文件是最常用的，大概因为整个“视窗”政府都已经习惯了他的写作风格了吧，然而……反正本记者对他的霸道风格不怎么喜欢。他要是金山家的兄弟之一，称之为“文霸”我看很合适，可惜他不愿意加入金山家族。

交通运输业也是扁平星系的重要行业之一，知名从业者有快车、蚂蚁、探险家等。其中探险家和“视窗”政府也有着非常密切的联系，因而具有各种特权，比如政府专车、专机等都是由他包办，看起来扁平星系存在着相当的腐败问题。为了方便运输，很多扁平星系的公民喜欢把自己打进包裹，专负此责的有WinRAR和WinZip，其中前者也在杰出青年之列。还有名为“虚拟光驱”的自由职业者也是杰出青年之一，他的专长是从一种特殊格式的包裹中一次性取出整个星体的居民。这种包裹可能因为容量巨大，目前在扁平星系中非常流行，看来以后乘星体旅行的人会越来越少了。

每个社会都有一些败类，扁平星系也无例外，有很多恐怖分子和不良青少年喜欢利用各种交通工具在星体间旅行并到处乱写乱画，甚至制造动乱和破坏。不过他们的警方还算廉洁高效，虽然偶尔也会一时奈何不了那些被政府机构“保护”的违法犯罪分子，但只要一有机会，他们还是能毫不犹豫地将其绳之以法，关进监狱或者当场处决，这为他们赢得了“社会卫士”、“超级巡警”等光荣称号。金山家族的三哥毒霸就是著名的扁平星系三大超级巡警之一，另两位则是瑞星和KV3000。

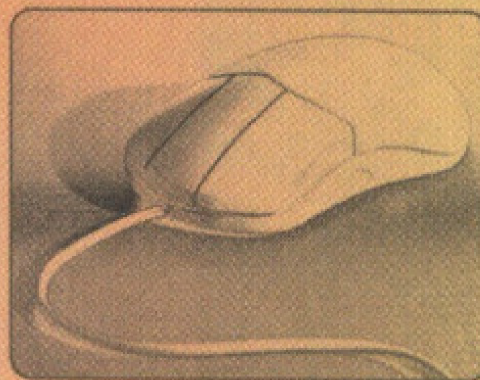
和地球社会的政府一样，扁平星系庞大的政府机构也存在效率低下的问题，因此他们雇佣了几位系统优化大师，负责整顿政府工作。还有外号“兔子”的有为青年也承担着相同的责任，每天在政府机构中清扫垃圾，关闭和撤消运行不力的部门，以提高政府机构的工作效率。这当然是一项非常艰巨的任务，他们常常整天工作也无明显效果，不过大多数扁平星系的公民还是非常尊敬他们，尽量对他们的工作给予配合。

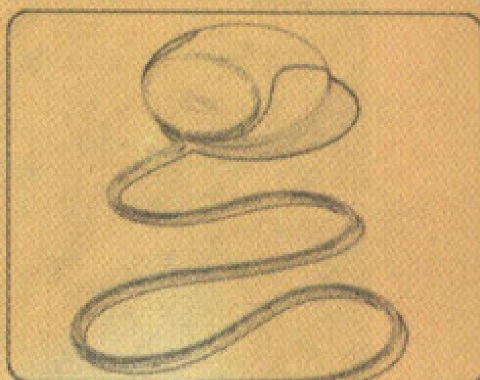
扁平星系的教育、科学和文化事业也相当发达，据说许多年前这里是数学家的天下，以至他们所在的总星系统也连带被称为计算机星云。不过现在这里也有了很多如金山词霸这样的语言学家。金山词霸最喜欢和弟弟快译联手工作，效率可以提高数倍。另一著名的语言学家和翻译家叫“东方快车”，虽然他较年轻，但学识似乎已超过金家兄弟，只是社会地位还略逊后者。建议我星系的语言学家和他合作，在扁平星系开设铱语教学班，以利互相交流。此外我们还应邀请扁平星系的著名艺术家Flash、Real家族、Adobe家族来铱星做友好访问，一方面可以增进我们对扁平星系的了解，另一方面也可让他们回去帮助我们宣传铱星的文化艺术，至于交通费用嘛……就从本人的稿费里支取一部分吧。P

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE







热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C简体标准版Build0630c	106 135
2	WinRAR官方中文版3.0	70 562
3	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	53 559
4	StreamBox VCR中文版1.0Beta3.1	51 039
5	FlashGet（Jetcar）网际快车中文版1.3	49 460
6	Winamp3.0 b488+DFX6.121简体中文增强版	48 449
7	PP点点通1.3	32 646
8	NetAnts网络蚂蚁1.25	30 369
9	网络收藏家1.53	25 654
10	“无忧”女性安全期测试简体中文正式版	24 191

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	4.02
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

九月幸运读者

特别奖

陕西省渭南市 张翔

幸运奖

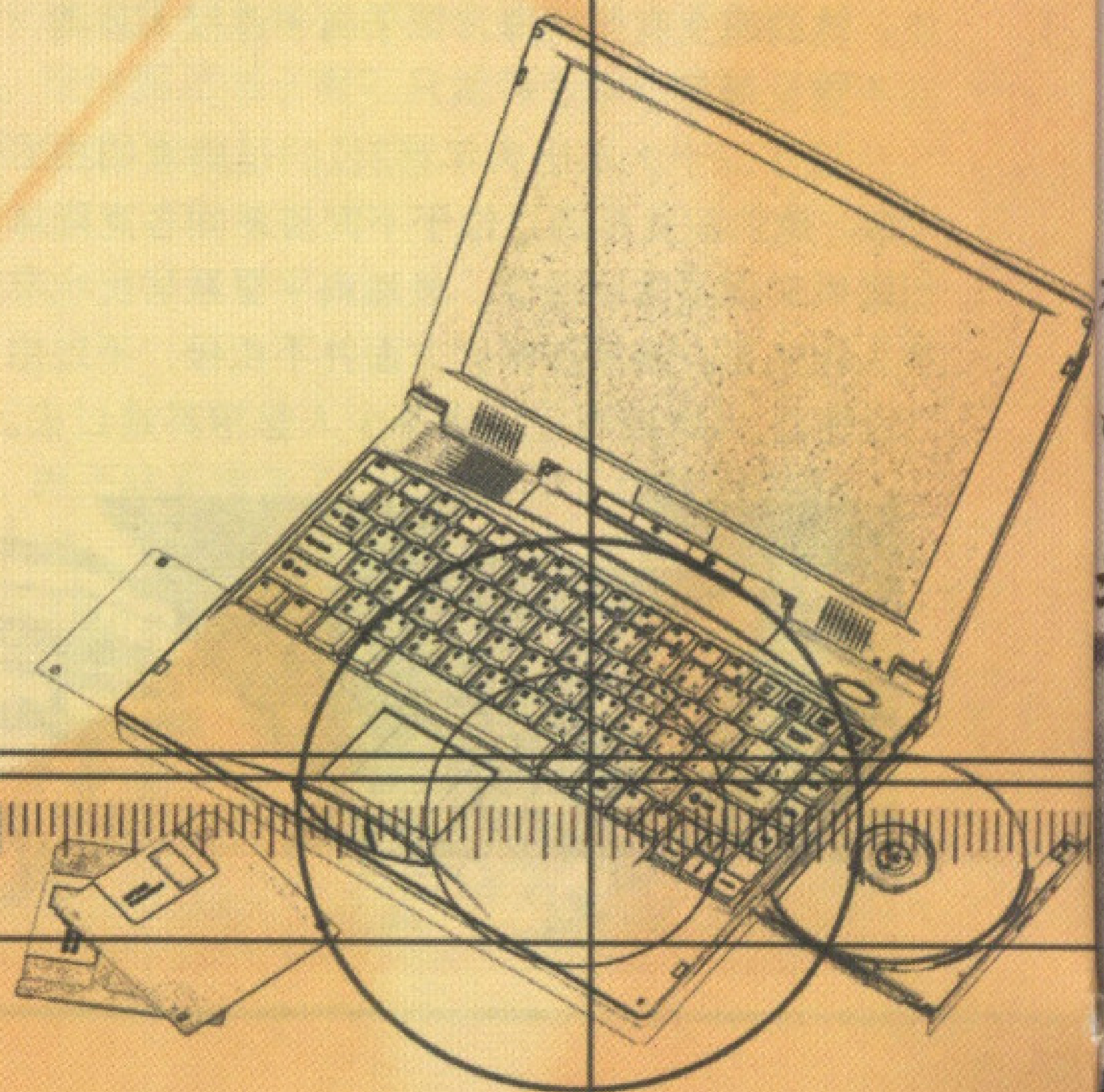
河北省石家庄 甄理
甘肃省兰州市 魏士超
广西省玉林市 叶新军
山东省临沂市 韩浩
黑龙江哈尔滨 郭晓微
广东省东莞市 何颖君
安徽省池州市 陈栩蓉
河南省开封市 李海宁
广西省北海市 甘志红

幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件1套以及价值50元的165上网卡大众软件特别版一张。特别奖读者除上述奖品外，还将获得罗技极光旋貂滚轮鼠标一只。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山游侠	2002	1	796	↑	金山公司
腾讯QQ	2000CBuild0630c	2	694	↓	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	2003	3	612	○	金山公司
Windows优化大师	4.9Build808	4	373	○	鲁锦
金山快译	2002	5	368	↑	金山公司
网际快车FlashGet	1.3Beta2	6	307	↑	JetCar软件工作室
NetAnts	1.25	7	234	↑	洪以容
Flash	MX	8	233	○	Macromedia
RealPlayer	9.0	9	222	↑	Realnetworks
超级兔子魔法设置	4.55	10	212	↓	蔡旋
金山词霸	2002	11	204	↑	金山公司
瑞星杀毒软件	2003	12	198	↑	北京瑞星公司
IE	6.0	13	188	↑	Microsoft
WinRAR	3.0	14	159	↓	Eugene Roshal
虚拟光驱	7.02	15	155	↑	东石软件公司
金山影霸	2003	16	142	new	金山公司
Photoshop	7.0	17	134	↓	Adobe Systems Ncorporated
KV3000	6.06.131	18	107	↓	北京江民公司
Office XP	2002	19	91	↓	Microsoft
东方快车	XP	20	58	↓	北京交大铭泰软件公司

本榜所列软件版本号截止于2002年9月25日。本期网选选票截止时间为2002年9月25日（网选地址：http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。




侠客行
豪情，侠气，浪漫
英会九州，侠客行四海
国人自己的在线游戏世界
京侠客行网络技术有限公司出品
p://www.xkx.com.cn

ISSN1002-0900